

БИБЛИОТЕЧКА «КВАНТ»

ВЫПУСК 13

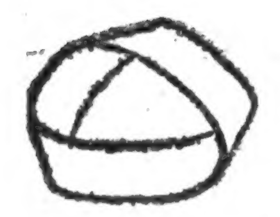
А. Е. КАРПОВ

Е. Я. ГИК

ШАХМАТНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП

Kh6–f7×





БИБЛИОТЕЧКА «КВАНТ»

ВЫПУСК 13

А.Е. КАРПОВ
Е.Я. ГИК

ШАХМАТНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП

ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ, ПЕРЕРАБОТАННОЕ
И ДОПОЛНЕННОЕ



МОСКВА «НАУКА»
ГЛАВНАЯ РЕДАКЦИЯ
ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ
1984

22.10+75.581
К 26
УДК 51

Карпов А. Е., Гик Е. Я.

К 26 Шахматный калейдоскоп.— 2-е изд.— М.: Наука. Главная редакция физико-математической литературы, 1984.— 224 с.— (Библиотечка «Квант». Вып. 13.) — 30 к.

Книга чемпиона мира по шахматам А. Е. Карпова и шахматного мастера, кандидата технических наук Е. Я. Гика знакомит читателя с различными сторонами шахмат. В первую часть входят рассказы о матчах за шахматную корону и решающих партиях, о шахматных комбинациях, задачах, этюдах и головоломках. Вторая часть посвящена игре компьютеров. Третью часть книги составляют партии чемпиона мира. Во 2-м издании книги содержится ряд новых материалов, отражены шахматные события последних лет. Большинство партий, прокомментированных А. Е. Карповым, сыграно им после выхода 1-го издания книги.

Для школьников, преподавателей, студентов, любителей шахмат.

К $\frac{4202000000-132}{053(02)-84}$ КБ-58-26—83

ББК 22.10+75.581
51+7А9.1

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

Первое издание «Шахматного калейдоскопа» вышло в 1981 г., незадолго до начала 30-го, юбилейного матча на первенство мира. И вот три года спустя, когда предстоит очередной поединок за шахматную корону и интерес к игре особенно растет, появляется второе издание книги. Конечно, нашел в нем отражение и матч в Мерано.

...Шахматы имеют много общего с наукой, но, пожалуй, ближе всего они соприкасаются с математикой. Ею увлекались и даже занимались всерьез многие известные гроссмейстеры, в том числе чемпионы мира В. Стейниц, Эм. Ласкер, М. Эйве, М. Ботвинник, А. Карпов. С другой стороны, среди ученых, математиков и физиков, трудно встретить человека, равнодушного к этой древней игре, а многие из них в молодости были неплохими шахматистами, например академики П. Капица, И. Виноградов, А. Ишлинский. Таким образом, выпуск шахматной книги в серии «Библиотечка «Квант» вполне оправдан, тем более что немало страниц книги посвящено тем элементам шахмат, которые связывают их с математикой и кибернетикой.

Авторы книги познакомились друг с другом в 1968 г. в Московском университете. Один из них — Е. Гик — в то время уже закончил механико-математический факультет, а другой — А. Карпов — только что стал его студентом. Правда, завоевав путевку на юношеское первенство мира, первокурсник решил сменить профессию и перевелся на экономический факультет, чтобы больше времени уделять шахматам. Дело в том, что в наши дни, когда поток и математической, и шахматной информации столь велик, показывать гроссмейстерский результат в обеих областях невозможно. Хотя, конечно, и экономика требует большой отдачи.

Прошло 12 лет, и авторы снова встретились, причем не только как шахматисты, но и как математики! Речь идет

о шахматной «страничке», которую с 1980 г. мы ведем в «Кванте», научно-популярном физико-математическом журнале для школьников. Собственно, эти «странички» и легли в основу «Шахматного калейдоскопа».

Работа над новой книгой трудное, но приятное занятие. Однако не меньшую радость доставляет подготовка нового издания старой книги. У авторов появляется счастливая возможность спустя несколько лет вернуться к своему произведению, посмотреть на него свежим взглядом, учесть замечания и пожелания читателей, обновить материал. Так, в первой части нашей книги, в музее шахматных «картин» появились новые космические полотна, а две последние «странички» завершаются партиями матча на первенство мира, но уже не в Багио, а в Мерано.

Во второй части рассказывается о шахматной игре компьютеров. В ее написании участвовал математик и шахматный мастер А. Битман, один из создателей программы «Каисса». В новом издании решено было опустить ряд технических деталей, касающихся шахматного программирования, а шире представить партии, сыгранные машинами.

Третью часть книги составляют партии чемпиона мира с его комментариями, причем большинство из них публикуется впервые. Двадцать партий приведены с подробными примечаниями, а 16 эпизодов борьбы (из состязаний самого последнего времени) содержат краткие пояснения. И, быть может, читателю есть смысл оставить у себя в библиотеке оба издания книги... По своему построению и объему они не сильно отличаются, но зато картинки на обложках книг окрашены в разные цвета. Таким образом, перепутать невозможно!

А. Карпов, Е. Гик

ДЕСЯТЬ ШАХМАТНЫХ СТРАНИЧЕК

Страничка первая

ШАХМАТНАЯ ЖИВОПИСЬ

Судя по заголовку, читатель, наверное, подумал, что авторы книги не удержались и решили первым делом провести параллель между шахматами, их любимой игрой, и другими видами искусства — музыкой, поэзией или живописью. Но это было бы не слишком оригинально. Как известно, шахматы представляют собой одновременно и науку, и искусство, и спорт, и наличие в них всех трех компонентов рассматривается здесь как аксиома. Каждая из этих шахматных граней найдет то или иное отражение в книге, а на ее первой «страничке» имеется в виду шахматная «живопись» как таковая. Речь пойдет об одном увлекательном жанре, который принято называть символическими, изобразительными или скахографическими шахматами.

В произведениях этого жанра начальная или заключительная расстановка фигур или сам ход решения изображают собой какой-нибудь рисунок, символ, число или букву. Оказывается, скупым языком шахматных фигур можно выражать и пословицы, и научные достижения, и явления повседневной жизни, и многое другое. Символические композиции посвящаются выдающимся личностям, юбилейным датам или важным историческим и политическим событиям.

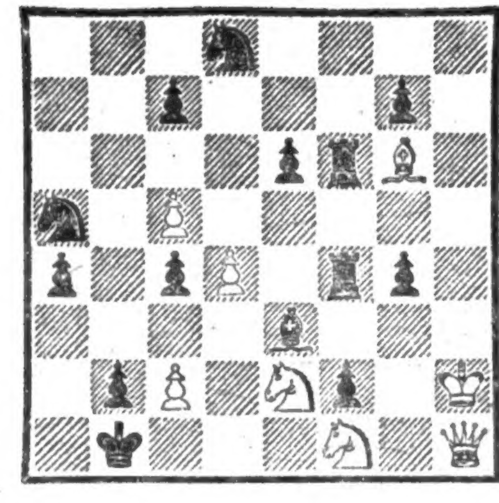
Первой оригинальной скахографической задачей, опубликованной в России в 1824 г., была «картина» первого русского шахматного мастера А. Д. Петрова «Бегство Наполеона из Москвы в Париж» — отклик на победу России в Отечественной войне 1812 г.

Поле a1 — Москва, поле h8 — Париж, диагональ a8—h1 — река Березина, на которой была окончательно разбита француз-

А. Петров, 1824



Мат в 14 ходов

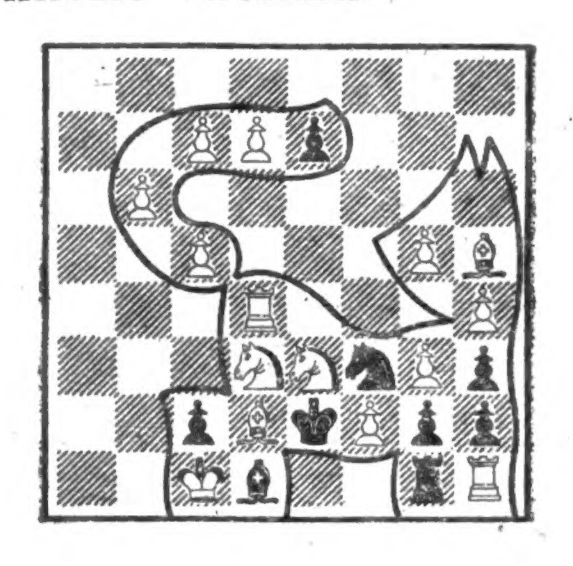


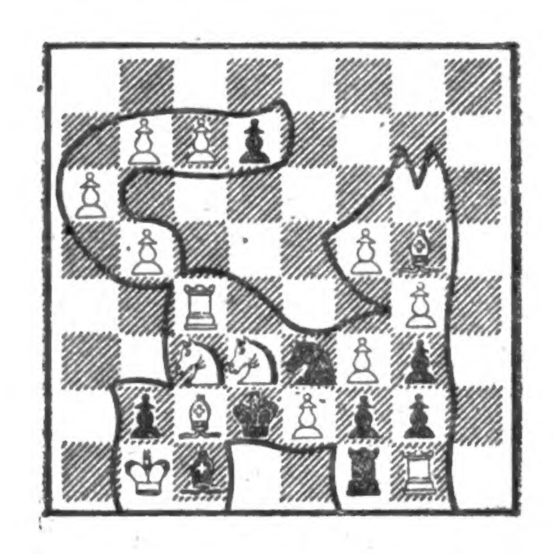
ская армия. Русская конница преследует Наполеона: **1. Кd2+ Крa2 2. Кc3+ Крa3 3. Кdb1+ Крb4 4. Кa2+ Крb5 5. Кa3+ Крa6 6. Кb4+**. Белые не спешат нанести решающий удар, мат ферзем на a8 отражает возможность пленения Наполеона при переходе через Березину. **6. . .Крa7 7. Кb5+ Крb8.** Итак, французские войска отброшены за Березину. **8. Кa6+ Крc8 9. Кa7+ Крd7 10. Кb8+ Крe7 11. Кc8+ Крf8 12. Кd7+ Крg8 13. Кe7+ Крh8.** Наполеон с позором возвращается в Париж, и русская армия победоносно завершает войну — **14. Крg2×.**

Позднее в этой задаче был обнаружен более быстрый путь к цели: 2. c3! Кdc6 3. Фb1+ Крa3 4. Кc1! bcФ (4. . .Кb4 5. Фa2+! К : a2 6. Кb1×) 5. Ф : c1+ Крa2 6. Фc2+ Крa3 7. Кb1×. Поэтому в 1838 г. Петров предложил новый вариант своего полотна.

В результате переработки картины некоторые исторические детали художником уточнены, и описанные «военные действия» стали единственно верными.

Много изобразительных задач придумал выдающийся шахматный композитор прошлого века С. Лойд. Воспроизведем две его знаменитые «кошки».





С верхней «кошкой» дело обстоит так: **1. Кf4+ Кр : f2 2. К : h3+ Крe2**

(2. . .Кр : g3 3. Kf5+ Кр : h3 4. Cg4×) **3. c8Ф** и **4. Фа6×.** Интересен вариант 1. c8K? Л : h1 2. К : e7 g1K! 3. K7d5 пат! А в нижней «кошке», которая как будто ничем не отличается от своей соседки, решает как раз превращение в коня: **1. b8K!** (с угрозой 2. К : d7, 3. Kc5 и 4. Kb3×) **1. . .d5 2. Kc6 dc 3. Ke4+ Кр : e2 4. Kd4×.** Здесь уже не проходит 1. Ke4+? Кр : e2 2. К : g3+ Кр : f3 3. Ke5+ Кр : g3 4. Cf4+ Крh3!

Эти забавные задачи-близнецы послужили Лойду канвой для рассказа, сюжет которого таков. Однажды два профессора, любителя шахмат, составляли толковый словарь. Они заработались и, дойдя до слова «кошка», прекратили свое занятие, решив, что «утро вечера мудренее». Проснувшись, коллеги сообщили друг другу, что видели во сне кошку прямо на шахматной доске. Как только один профессор расставил на доске свою кошку, второй поспешил заявить, что и ему приснилась точно такая же кошка. Но, что удивительно, ни один из них не мог решить задачу другого, так как оказалось, что кошки-то одинаковые, но задачи разные — фигуры в них сдвинуты на одну вертикаль влево, отчего решения стали совершенно не похожими!

Еще одну старинную изобразительную задачу «Железная клетка Тамерлана», учитывая ее сюжет, мы перенесли на четвертую «страничку». Пожалуй, самым выдающимся мастером шахматной живописи, можно сказать его основоположником, был известный русский шахматист прошлого века И. Шумов. В 1867 г. он выпустил книгу под названием «Собрание скахографических и других шахматных задач, в том числе полный шахматный букварь, маты политические, юмористические и фантастические». В общей сложности Шумов придумал более 100 изобразительных задач, и он до сих пор остается рекордсменом в этой области. Нетрудно догадаться, почему из богатого живописного наследия И. Шумова мы выбрали пять картин, представленных на третьей странице обложки. Конечно, этот замечательный художник шахмат никак не мог предположить, что из его «букваря» будет составлено слово «квант».

Вот как решается шумовский квинтет:

К. **1. К : c5+ Ce4 2. С : e4+ Л : e4 3. Фd6+ Ф : d6 4. Kb6×.**

В. **1. Ф : c3** (с угрозой 2. Kd3×) **1. . .dc 2. Лd5+**

С : d5 3. Кd3+ Крс4 4. Лb4×; 1. . .Лd6 2. Кd3+ Крс6 3. К : е7×; 1. . .Лb6 2. Ф : d4+ Крс6 3. К : е7×; 1. . .Ле6 2. Ф : d4+ Крс6 3. Ф : с4+ Кс5 4. Фd5×.

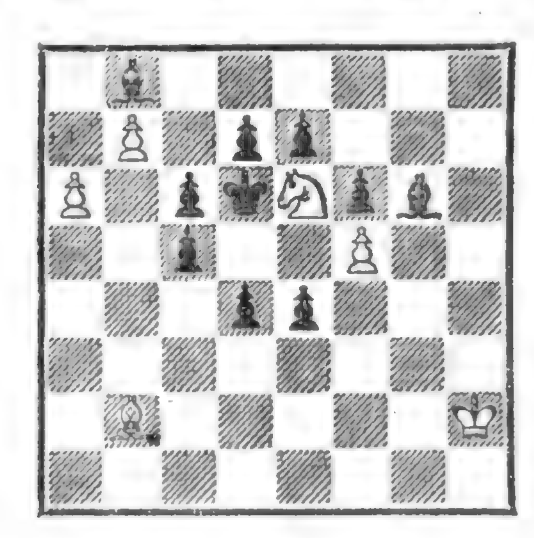
А. **1. Фа5** (с угрозой 2. Фс3×) **1. . .Кре3 2. Фd2×; 1. . .Кр : с4 2. Фа4×.**

Н. **1. Крс2 Кh2 2. С : h2 Крс5 3. Кd3+ Крd4 4. е5 fe 5. С : е5×.**

Т. **1. Фс4+ Крf6 2. Лf4+ Крg5 3. Лf5+ К : f5 4. Фg4+ Крh6 5. К : f5×.**

И спустя сто лет шахматная изопродукция пользуется большим спросом у любителей шахмат. Разумеется, XX век вдохновляет шахматных художников на новые темы, самая популярная из них — космическая. Следующий экспонат служит украшением нашего вернисажа.

Ан. Кузнецов, Б. Сахаров, 1959

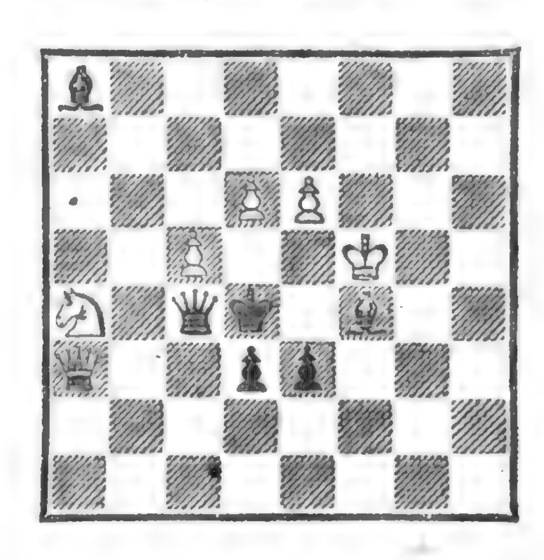


Ничья

1. Са3! С : f5 (**1. . . de 2. fg**) **2. а7! С : а7 3. С : с5+ С : с5.** Старт! **4. b8Ф+! Кр : е6 5. Фg8+! Кре5 6. Фg3+! Крd5 7. Фb3+! Крd6 8. Фb8+! Кре6 9. Фg8+** с вечным шахом. Здесь черные фигуры символизируют Землю, а маршрут b8—g8—g3—b3—b8— орбита ферзя, спутника Земли (позиция была придумана еще в те «доисторические» времена, когда в космическое пространство летали только спутники).

Этот космический сюжет принадлежит «перу» двух известных шахматных композиторов, один из которых, покойный Б. Сахаров, был выдающимся советским химиком и металлургом, членом-корреспондентом АН СССР, лауреатом Ленинской премии. Примечательно, что спутник, запущенный Кузнецовым и Сахаровым, мы наблюдаем в этюде, в котором все фигуры принимают активное участие. Это не так часто бывает в изобразительных композициях.

В. Корольков, 1961

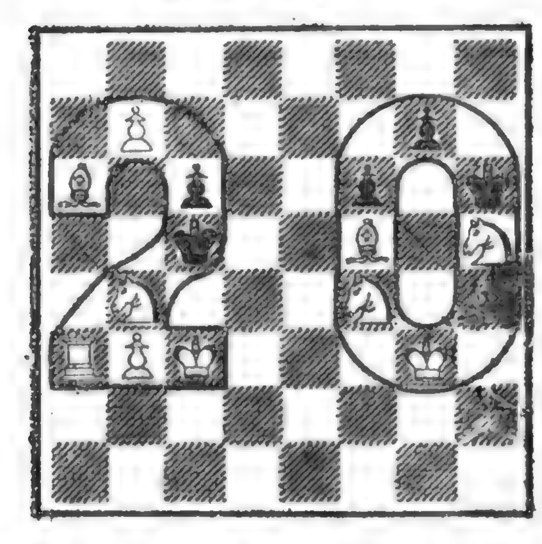


Мат в 5 ходов

А на этой картине изображен первый космический полет, совершенный Юрием Гагариным. Шахматные фигуры, сосредоточенные в центре доски, символизируют Землю, половина которой (белые фигуры) освещена Солнцем. Космический корабль «Восток» (белый ферзь) совершает свой исторический виток вокруг Земли: **1. Фa1+! Крd5** (1. . .Фc3 2. Ф : c3+ Крd5 3. Фb4 Крc6 4. Кc3 и 5. Фb6×) **2. Фh1+! Крd4 3. Фh8+! Крd5 4. Ф : a8+!** (ферзь обежал все уголки Земли) **4. . .Крd4 5. Фe4×.**

Задача Королькова была составлена в 1961 г., сразу после исторического полета. В 1981 г. в нашей стране отмечалось 20-летие подвига Ю. Гагарина. В связи с этой датой журнал «64 — Шахматное обозрение» объявил конкурс изобразительных композиций. Один из призов получила «юбилейная» диаграмма.

А. Кудрявцев, 1981

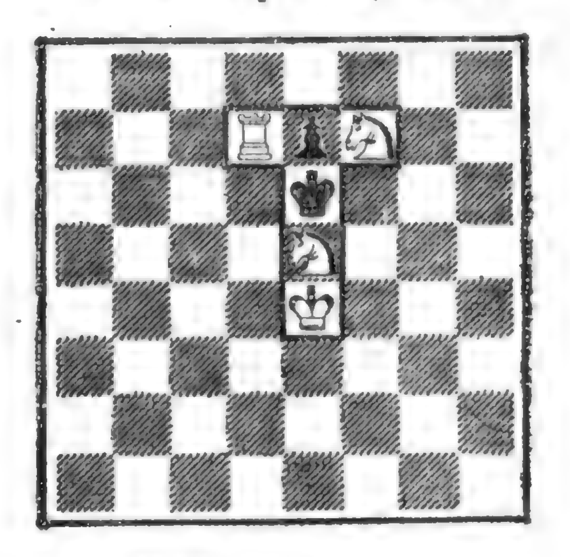


Слева — мат в 3 хода
Справа — мат в 4 хода

Цифра «2» решается так: **1. b8C! Крb6 2. Лa5! Кр : a5 3. Сc7×**, а цифра «0» — **1. Крg4 g6** (1. . . g5 2. Сg3) **2. К : g6 Крh7 3. Кe7+ Крh8 4. С : f6×.**

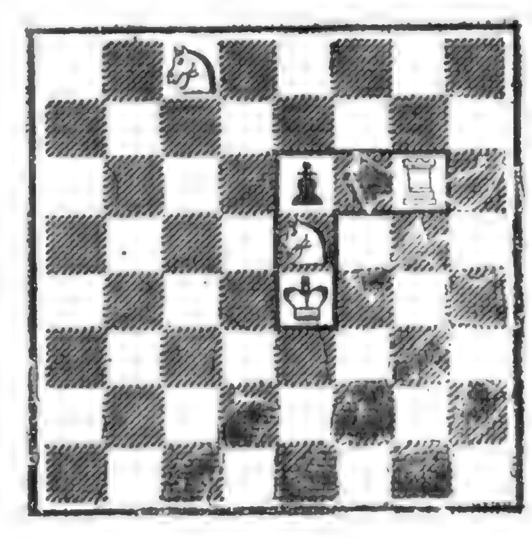
Хотя конкурс был посвящен полету первого космонавта на Земле Ю. Гагарина, не забыли его участники и о первой женщине-космонавте В. Терешковой. Следующая необычная задача «объединяет» два эти полета.

В. Чепарьков, 1981



Мат в 5 ходов

1. Лd8 Крf6 2. Лg8 e6 3. Кd6 Крe7 4. Кc8+ Крf6 5. Лg6×.

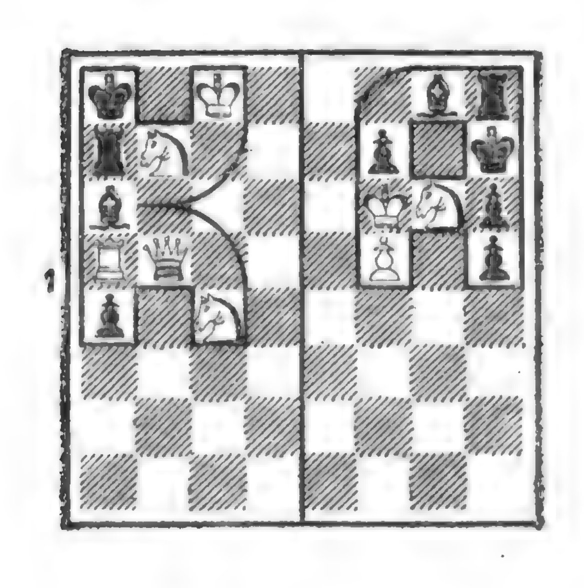


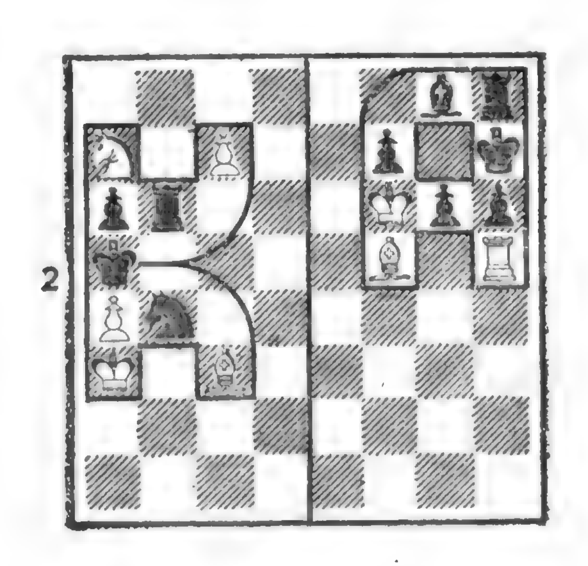
В процессе решения буква «Т» трансформировалась в букву «Г» (на второй

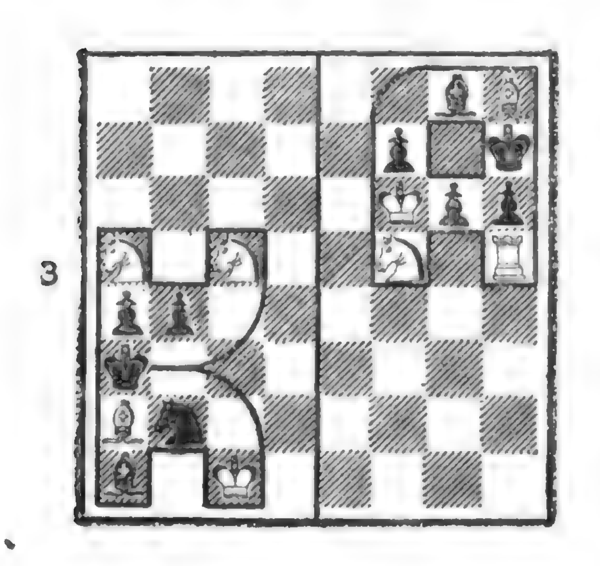
диаграмме, правда, присутствует инопланетянин — белый конь).

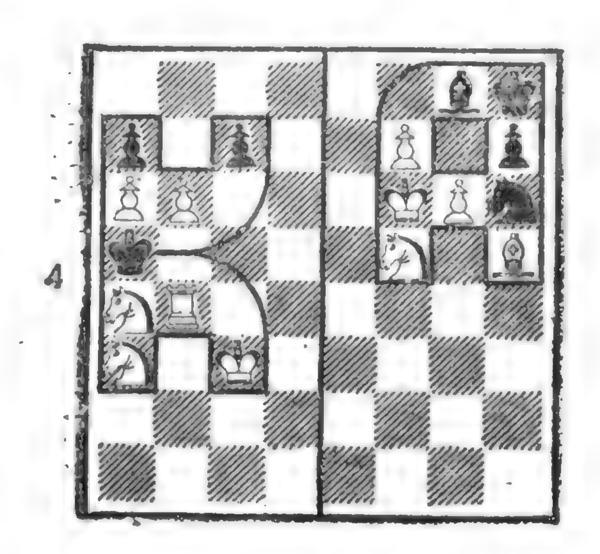
На историческом полотне Петрова и в лойдовских «кошках» на доске присутствуют лишние фигуры, используемые только для создания колорита, но не принимающие участия в игре. В шахматной живописи такие фигуры-статисты допускаются, хотя, конечно, лучше обойтись без них. Серия изобразительных задач, рассматриваемых ниже, принадлежит известному шахматному композитору (математику по образованию) международному мастеру Э. Погосянцу. Задачи отличаются тем, что фигуры в них, как и полагается, изображают те или иные буквы (инициалы людей, которым посвящены задачи) и, что самое главное, каждая из фигур несет определенную чисто шахматную нагрузку. Некоторые из предложенных рисунков представляют собой ретрозадачи — в них очень важно определить, чей ход в исходной позиции. Идея их такова: если последний ход черных невозможен, то, значит, очередь хода за ними (нулевой ход черных!). Более подробный рассказ о задачах такого типа пойдет на седьмой «страничке».

Шесть «Оскаров» Анатолия Карпова

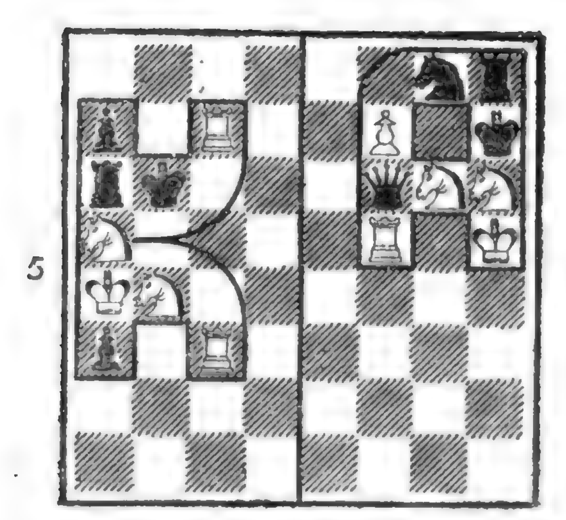
1


2


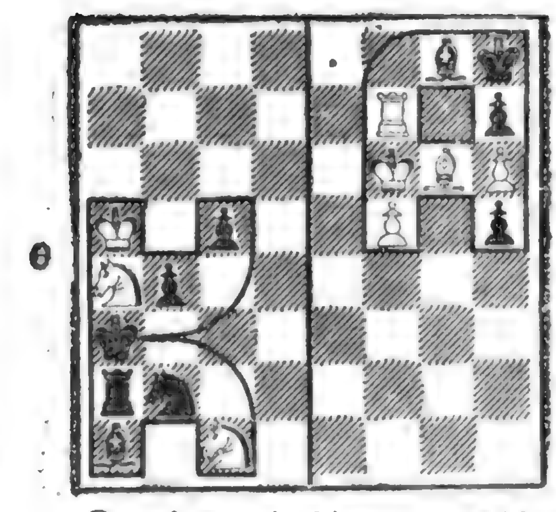
3


4


5



6



Этот венок задач Э. Погосянц посвятил чемпиону мира, когда ему в шестой раз был присужден приз «Оскара» — приз, который вручается лучшему шахматисту года по результатам опроса журналистов разных стран.

Перед вами шесть диаграмм, на которых изображено 12 задач (Карпов — 12-й чемпион мира). Две задачи на каждой диаграмме изображают буквы К и А (Анатолий Карпов). В обеих задачах на первой диаграмме мат дается в 1 ход, на второй — в 2 хода и т. д., на шестой — в 6 ходов (шестой «Оскар»!). Во всех рисунках участвует 9 фигур, это тоже некий символ — чемпион мира стал перворазрядником в 9 лет, а гроссмейстером — в 1979 г.

Решения шести «Оскаров»

Мат в 1 ход. К. Последний ход черных в обеих задачах невозможен, поэтому начинают они. **0. . . Л : b7** (С : b7) **1. Ф : b7×; 0. . .С : b5** (а3) **1. Kb6×.** А. **0. . .h4 1. Kf8×; 0. . . fg 1. fg×.**

Мат в 2 хода. К. Это обычная задача, без фокусов. **1. c8K! Лb5** (b7, b8) **2. Kc6×; 1. . .Л** — любой ход по шестой горизонтали **2. С : b4×.** А. **0. . .gf 1. Л : f5 h5 2. Л : h5×.**

Мат в 3 хода. К. **0. . . cb** (0. . .ab 1. a7 и 2. a8Ф×) **1. Л : b6! Кр : a4 2. Лb5 Кр : a3 3. Лa5×.** А. **0. . . К : f5** (варианты, начинающиеся ходами 0. . .Kg4+ и 0. . .hg, проще) **1. f8Ф hg 2. С : g6 и 3. Фg7×; 1. . .h6 2. g7+!** (2. Кр : f5 пат!, 2. Кре5? Kg7!) **2. . . К : g7 3. Ф : g7×.**

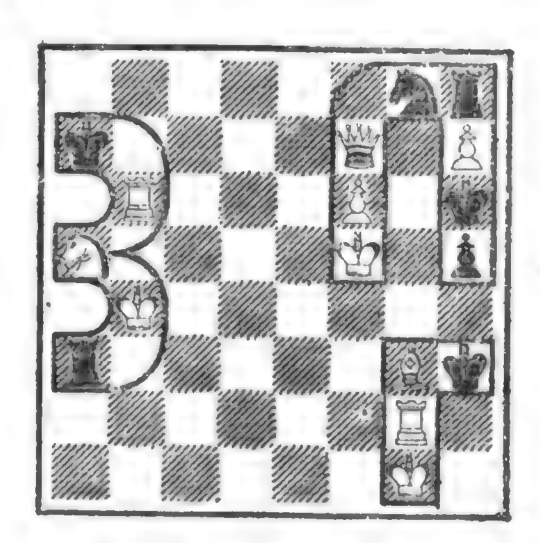
Мат в 4 хода. К. Опять традиционная задача. **1. Крb1 b3 2. Ka6! ba+ 3. Крc2! и 4. Kc4×.** А. **0. . . gh** (0. . .gf 1. Сg7 f4 2. Л : h6×) **1. . .Сg7 h4 2. К : h4 h5 3. Kf3 h4 4. Kg5×.**

Мат в 5 ходов. К. **0. . . Л : a5+ 1. Крb3 Лh5 2. Л3c6+ Крa5 3. Л : a7+ Крb5 4. Лb7+ Крa5 5. Лa6×.** А. **1. Kf8+!** (1. f8K+ Крg7!) **1. . .Крg7 2.**

Ke6+! Kph7 (2. . .Ф : e6 3. f8Ф+) 3. f8K+! Ф : f8 4. K : f8+ Kpg7 5. Лf7×. Эффектная задача, в которой начинают белые.

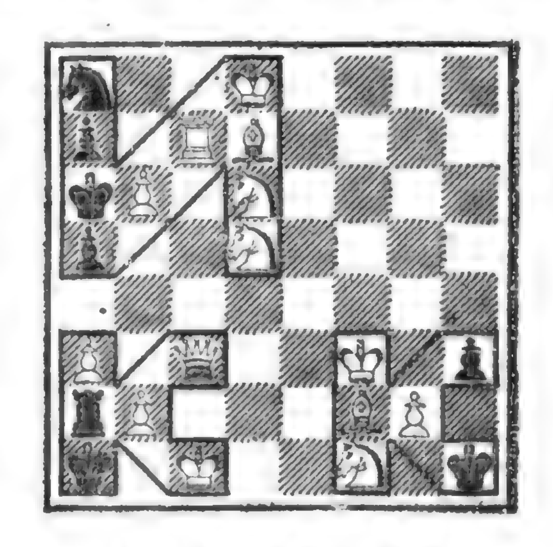
Мат в 6 ходов. К. 1. Kb6 c4! 2. Kpb5! c3 3. Kpa5 c2! 4. Kpb5 b3 5. Kpa5 и 6. Kc4×. А. 0. . .С : f7 1. Kp : f7 h4 2. f6! hg (2. . .h3 3. Kpe7 и т. д.) 3. Kp : g6! Kpg8 4. h7+! Kph8 5. f7 h3 6. f8Ф×.

Шахматными художниками создано немало портретов известных мастеров игры и представителей других видов науки и искусства. Обычно это позиции с начальным расположением фигур в виде первой буквы фамилии героя картины. В шести «Оскарах» на каждой диаграмме было по две буквы, т. е. добавлен первый инициал. «А нельзя ли указывать и второй инициал?» — спросили авторы книги Э. Погосянца. Художник учел пожелание и стал работать более размашисто, умещая на своих полотнах и первую букву фамилии и оба инициала. Проблема состоит в том, чтобы расположить буквы в разных углах доски, они не должны мешать друг другу. Сейчас в альбоме Погосянца можно найти портреты и гроссмейстеров, и писателей, и ученых, и спортсменов. Свой первый триптих художник посвятил известному советскому писателю и драматургу, большому поклоннику шахмат, автору сценария фильма о гроссмейстерах Леониду Генриховичу Зорину.



Л. Мат в 2 хода
Г. Мат в 4 хода
З. Выигрыш

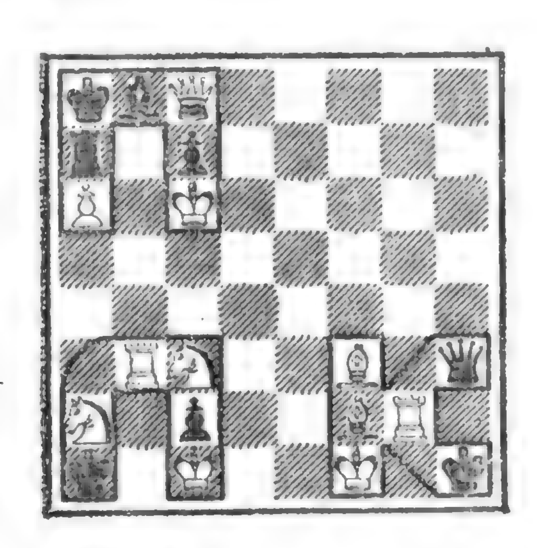
В знак нашего глубокого уважения к выдающемуся советскому физику, председателю редколлегии «Библиотечки «Квант», академику Исааку Константиновичу Кикоину мы заказали его «портрет».



И. Мат в 1 ход
К (в левом нижнем углу). Мат в 1 ход
К (в правом нижнем углу). Мат в 2 хода

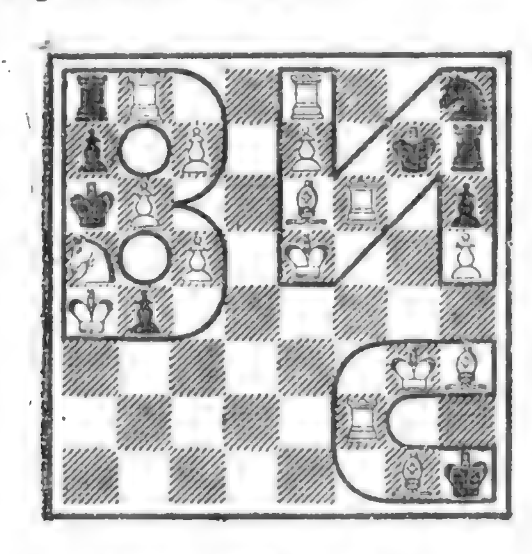
Следующая диаграмма посвящена другому замечательному физику, лауреату Нобелевской премии

и Государственных премий СССР, а кроме того, сильному шахматисту, академику Петру Леонидовичу Капице.



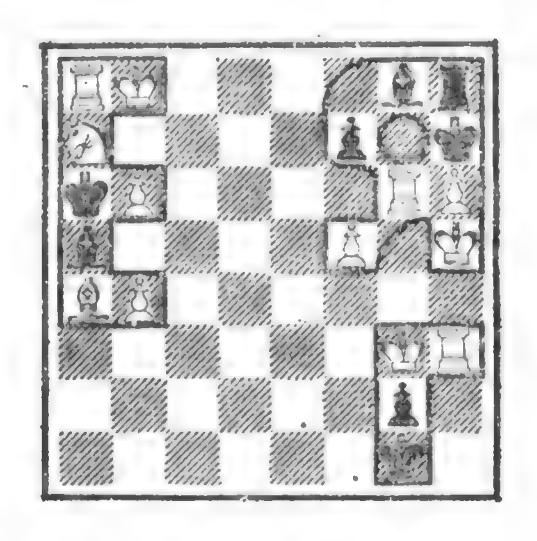
П. Мат в 3 хода
Л. Мат в 2 хода
К. Мат в 3 хода

Виталий Иванович Севастьянов — ученый, летчик-космонавт, дважды Герой Советского Союза и ... председатель Шахматной федерации СССР.



В, И, С. Мат в 1 ход

Выше приведены шесть диаграмм, посвященных одному из авторов книги. Другому автору стало немного обидно, что его имя не будет упомянуто в книге. «Пусть не шести, но одной-то диаграммы я заслуживаю»,— пожаловался он Погосянцу. Художник достал кисти и краски, и через пять минут изображение было готово.



Е, Я. Мат в 1 ход
Г. Мат в 8 ходов

Решения пяти триптихов

Л. Г. Зорин — Л. **0. . . Ке7+ 1. fe** (с угрозой 2. Фg6×, не проходит 1. Ф : е7? h4!) **1. . .Лg8 2. hgK×!** (1. . .Лf8 2. efC×!). Г. **1. Cf4! Крh4 2. Крf2 Крh5** (h3) **3. Крf3 Крh4 4. Лh2×**. З. **1. Крb5** (но не 1. Лb7+ Кра8! 2. Кр : а3 пат). Сейчас черным надо защищаться от угрозы 2. Кс6+ и 3. Лb8×. **1. . . Кра8! 2. Ла6+ Крb8 3. Кс6+** с выигрышем ладьи.

И. К. Кикоин — И. **0. . .а4 1. Л : а7×; 0. . . К : b6 1. Cb5×; 0. . .К : с7 2. Сс8×.** К (левое). **0. . . Л : а3 1. Ф : а3×; 0. . . Л : b2 1. Ф : b2×.** К (правое). **1. g4! h2 2. Кg3×.**

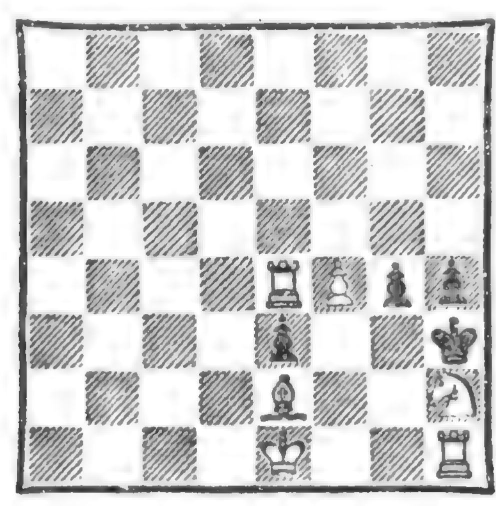
П. Л. Капица — П. **1. Крb5!** (взаимный цугцванг, мат не грозит) **1. . .Л : а6 2. Кр : а6** и **3. Фb7×** (1. . .

c6+ 2. Ф : c6+ Лb7 3. Ф : b7×). Л. 1. Кb5! Кр : a2 2. Лa3×. К. 1. Cg3! Ф : g3 2. Лg1+! Крh2 3. Лh1×.

В. И. Севастьянов — В. 0. . .Л : b8 1. cbК×!; 0. . . ab 1. Л : a8×; 0. . .b3 1. c8Ф×. И. 0. . .Кf7+ 1. Л : f7×; 0. . .Кg6+ 1. Л : g6× (но не 1. Лg8× — в данной позиции ход черных). С. 0. . .Кр : g1 1. Лf1×.

Е. Я. Гик — Е. 0. . . С : b6 1. Сb5×; 0. . .С : b4 (Кр : b6) 1. Кc8×. Я. 0. . . fg+1. fg×; 0. . .f6 1. Лg7×. Г. 1. Лh2 Крf1 2. Л : g2 Крe1 3. Крf3 Крd1 4. Крe3 Крc1 5. Крd3 Крb1 6. Крc3 Крa1 7. Крb3 и 8. Лg1×.

Авторы книги, благодарные Погосянцу за посвященные им рисунки, решили не оставаться перед композитором-художником в долгу и также создали небольшой натюрморт.



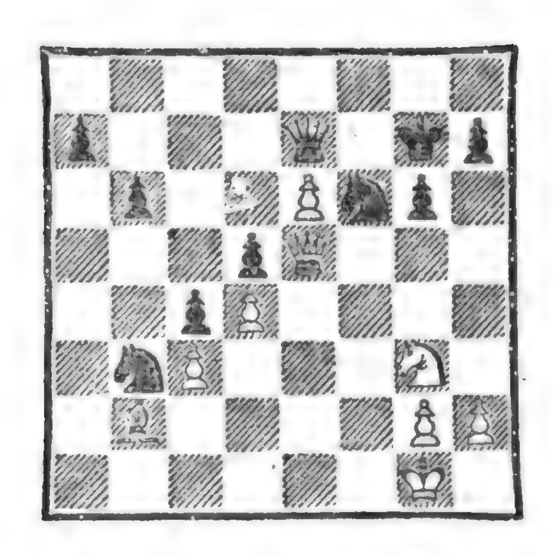
Мат в 2 хода

Фигуры изображают букву П — Погосянц. А вступительная рокировка символизирует тот факт, что шахматные практики на минутку превращаются в шахматных композиторов. После 1. 0—0! мат не грозит, т. е. на доске — взаимный цугцванг. 1. . .g3 2. Сg4×; 1. . .Крg3 2. Л : e3×. Без пешки f4 имеется побочное решение — 1. Сf1+ Крg3 2. Л : g4×. Из десяти фигур на доске только пешка e3 не играет никакой роли, но, надеемся, для начинающих композиторов (или художников!) такой перерасход шахматных средств вполне простителен.

Мы познакомились лишь с некоторыми видами шахматной живописи. Можно было бы упомянуть еще задачи и этюды с геометрическими мотивами; в процессе их решения на доске возникают различные геометрические рисунки и знаки — виражи, кресты, змейки, лестницы и т. д. В стороне остались и изобразительные головоломки, например: конь обходит все поля доски, и полученный маршрут образует цветок или вазу. Скахографические экспонаты такого типа обычно являются безымянными, а мы здесь решили сделать упор на портретную живопись.

В заключение хочется упомянуть еще об одной разновидности изобразительных шахмат...

Эта знаменитая позиция возникла в партии двух великих шахмати-

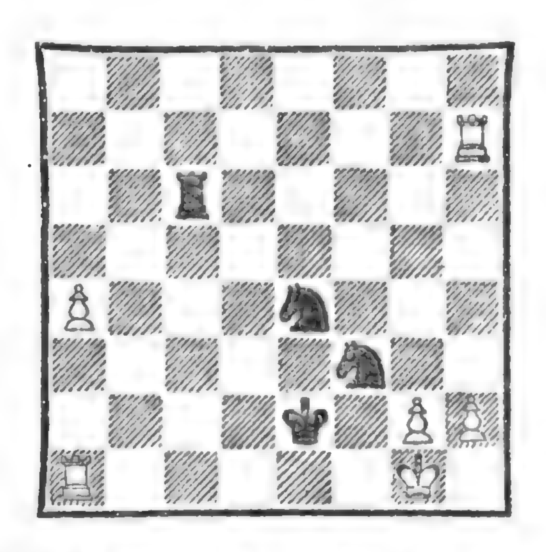


М. Ботвинник — Х.-Р. Капабланка

стов, игранной в 1938 г. на международном турнире в Роттердаме.

30. Са3! Вступление к 12-ходовой комбинации, одной из самых длинных в истории шахмат. **30. . .Ф : а3 31. Кh5+!** Белые жертвуют свою вторую (и последнюю) легкую фигуру. **31. . .gh 32. Фg5+ Крf8 33. Ф : f6+ Крg8 34. е7 Фс1+ 35. Крf2 Фс2+ 36. Крg3 Фd3+ 37. Крh4 Фе4+ 38. Кр : h5 Фе2+ 39. Крh4 Фе4+ 40. g4 Фе1+ 41. Крh5.** Черные сдались — шахов больше нет, и белая пешка превращается в ферзя.

Эта партия неожиданно была продолжена спустя 15 с лишним лет. Находясь в 1954 г. на Всемирной шахматной Олимпиаде в Амстердаме, в витрине одной из кондитерских Ботвинник, к своему большому удивлению, обнаружил торт, на котором красовалась позиция, изображенная на диаграмме! Так голландские кондитеры создали достойное произведение в жанре изобразительных шахмат.



В. Корчной — А. Карпов

А это эпизод из 17-й партии матча в Багио. Последний ход черных — **39. . .Кd2—f3+** доставил одному из авторов книги немало радости. Во-первых, Корчной немедленно сдался ввиду неизбежного мата (40. Крh1 Кf2×; 40. gf Лg6+ 41. Крh1 Кf2×). А во-вторых, администрация отеля, где жил победитель, преподнесла ему шахматный торт с изображением этой позиции! Как мы видим, филиппинские кондитеры также немало преуспели в области шахматной живописи.

К сожалению, подобные изобразительные экспонаты имеют один серьезный дефект — они очень аппетитны и потому недолговечны.

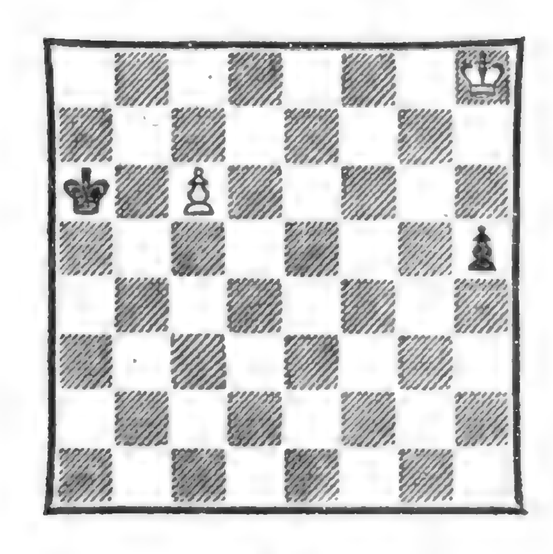
Страничка вторая

ГЕОМЕТРИЯ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ

Для того чтобы хорошо играть в шахматы, не обязательно быть сильным математиком. Беспрерывный расчет вариантов, который приходится вести шахматисту во время партии, имеет иную специфику, чем работа математика-вычислителя. Тем не менее в шахматной игре содержатся некоторые математические элементы, с которыми мы и хотим вас познакомить.

Необычные геометрические свойства шахматной доски имеют важное значение в теории окончаний. Начнем со следующего знаменитого этюда.

Р. Рети, 1921



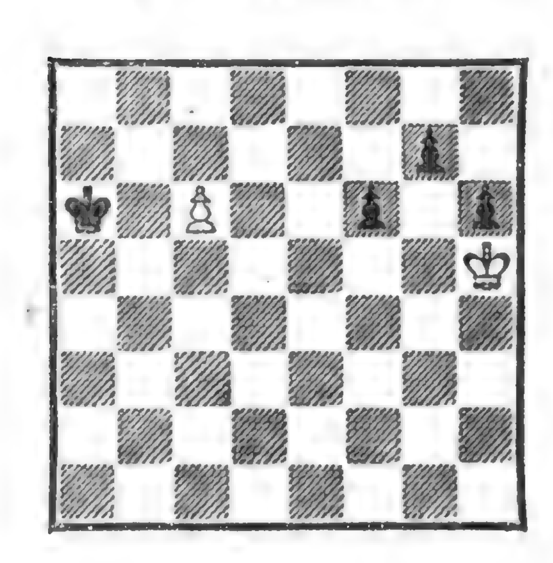
Ничья

Как это ни удивительно, но белым удается догнать неприятельскую пешку. Разумеется, если король отправится за ней по прямому пути (1. Kph7 h4 2. Kph6 h3 и т. д.), то пешка благополучно превратится в ферзя. Однако белые избирают более хитрый маршрут: **1. Kpg7! h4 2. Kpf6! Kpb6** (на 2. . . h3 следует 3. Kpe7 h2 4. c7 Kpb7 5. Kpd7, и пешки одновременно становятся ферзями) **3. Kpe5!** Теперь **3. . .h3 4. Kpd6 h2 5. c7** снова приводит к ничьей, но не меняет дела, и **3. . . Kp : c6 4. Kpf4 h3 5. Kpg3 h2 6. Kp : h2** — король догоняет пешку на пороге ее превращения.

Как мы видим, белые спасаются здесь при помощи чисто геометрической идеи, заключающейся в том, что кратчайшее расстояние на шахматной доске измеряется не обязательно по прямой. В данном примере путь белого короля от h8 до h2 занимает шесть ходов как при прямолинейном движении, так и при зигзагообразном; однако во втором случае черные вынуждены потратить два лишних темпа, и их «неудержимую» пешку удается остановить. Заметим, что обнаруженное свойство расстояний присуще не только шахматной доске. В математике изучается много геометрических объектов с необычными расстояниями между ними, иногда весьма причудливыми.

Пешечный этюд Рети при своем появлении вызвал настоящую сенсацию в шахматном мире. Геометрическая идея, лежащая в его основе, в дальнейшем неоднократно совершенствовалась, однако по чистоте формы оригинал превзойти невозможно. Спустя семь лет Рети придал своему открытию еще более парадоксальный вид.

Р. Рети, 1928

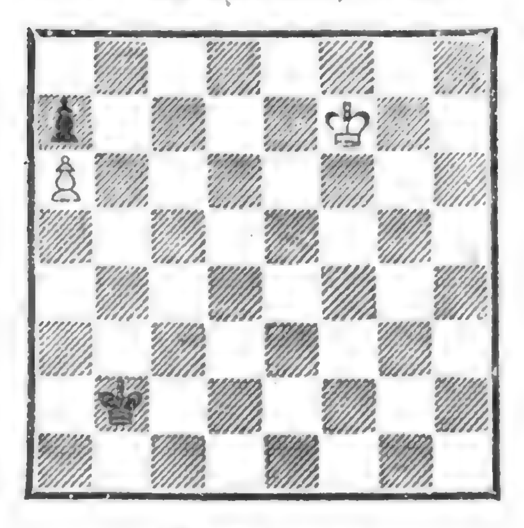


Ничья

Единственная белая пешка делает ничью против трех связанных проходных пешек противника! **1. Крg6 Крb6 2. Кр : g7 h5** (2. . . f5 3. Крf6 f4 4. Кре5 f3 5. Крd6) **3. Кр : f6 h4 4. Кре5** со знакомым финалом; **1. . .h5 2. Кр : g7 h4 3. Кр : f6** и т. д.; **1. . .f5 2. Кр : g7 f4 3. Крf6 f3** (3. . . Крb6 4. Кре5) **4. Кре7.** Ничья.

Рассмотрим еще один этюдный эндшпиль, в котором белые выигрывают «геометрическим» способом.

И. Майзелис, 1921



Выигрыш

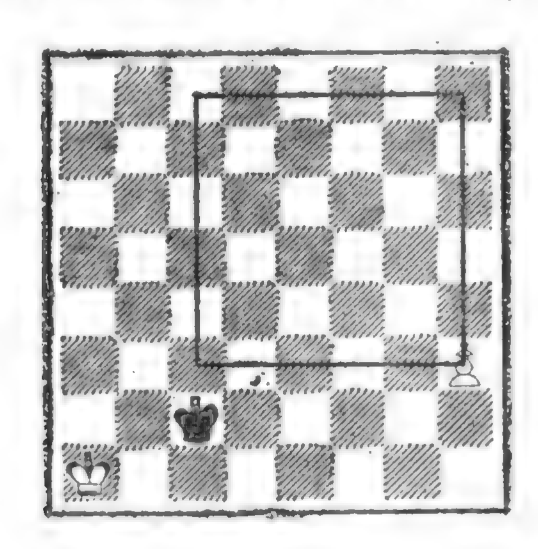
Пешка a7 беззащитна, и единственный шанс черных заключается в том, чтобы на неизбежное Кр : a7 ответить Крс7, не выпуская короля противника из заточения. Путь белого короля до пешки a7 занимает пять ходов, и существует 30 способов взять пешку за столько ходов, но лишь один из них приводит к цели: **1. Кре6! Крс3 2. Крd5!** Белый король, как говорят шахматисты, отталкивает плечом своего черного оппонента. Теперь тот не может пойти на d4 и теряет решающий темп: **2. . .Крd3 3. Крс6 Крd4 4. Крb7 Крс5 5. Кр : a7 Крс6 6. Крb8** и т. д. Не проходит, например, 1. Кре6 Крс3 2. Крd6 Крd4 3. Крс6 Кре5! 4. Крb7 Крd6 5. Кр : a7 Крс7 с ничьей.

Любопытный случай, связанный с ... геометрией шахматной доски, произошел в 1951 г. в матче на первенство мира между Ботвинником и Бронштей-

ном; о нем рассказывается на десятой «страничке».

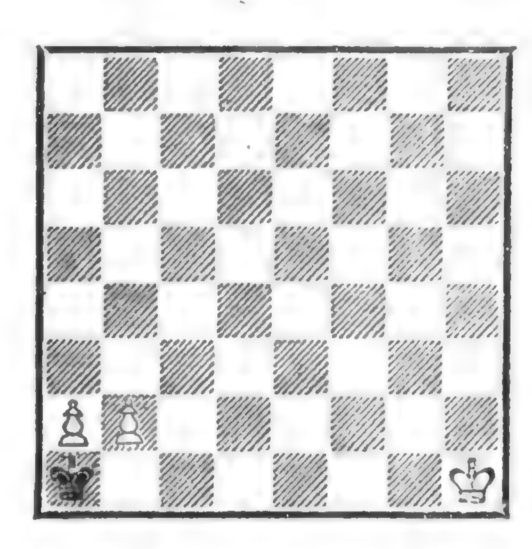
Упомянем два простейших геометрических правила для пешечных окончаний, которые знает каждый шахматист.

Правило квадрата. В следующей позиции белый король не участвует в игре, и все зависит от того, успеет ли его черный оппонент догнать пешку h3.



Исход игры легко оценить при помощи «правила квадрата». Достаточно выяснить, может ли король при своем ходе попасть в квадрат пешки,— в данном случае изображенный на диаграмме. Для удобства можно мысленно провести всего одну линию — диагональ квадрата (h3—c8). В нашей позиции черные при своем ходе делают ничью (попадают в квадрат), а при ходе противника проигрывают.

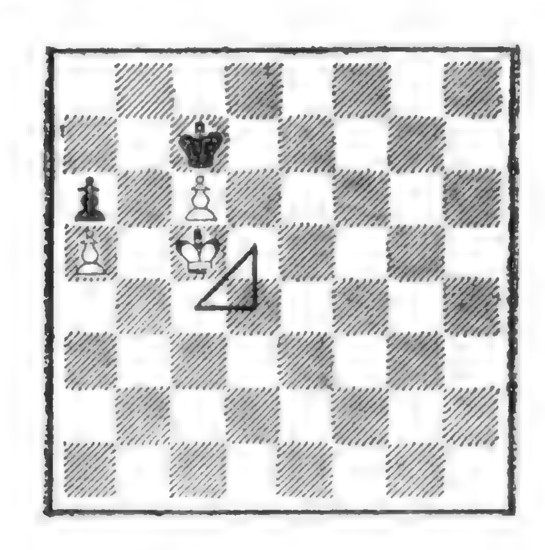
Забавный случай произошел с известным шахматным мастером и композитором Н. Григорьевым в дни его юности. Как-то в шахматном клубе он играл партию с одним старичком. Юноша очень волновался, полагая, что перед ним сидит какой-то маститый шахматист. Однако дела шли неплохо, и в конце концов на доске возникло такое положение.



Дрожащей рукой старичок снял с доски пешку «b» — **1. . .Кр : b2,** зато другая пешка двинулась вперед — **2. а4.** Король противника ринулся за ней — **2. . .Кра3 3. а5 Кра4.** В этот момент юного шахматиста взяло сомнение: а вдруг старичок знает волшебный секрет и преследует пешку не зря? Терять было нечего, и гонка продолжалась. **4. а6 Кра5 5. а7 Кра6.** Черный король ни на шаг не отставал от пешки. Здесь белые с возгласом «Ферзь!» сделали последний ход пешкой — **6. а8Ф.** Лицо старого человека выразило скорбь. «Эх, не успел!!» — выдохнул он в отчаянии. Старик верил в свое счастье, но внезапное появление ферзя разрушило все его

надежды. Вот к какой печальной драме может привести незнание правила квадрата!

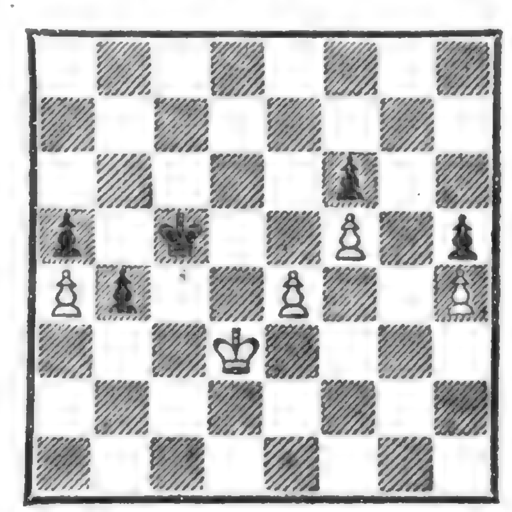
Правило треугольника. В следующей позиции после 1. Крd5 Крс8 2. Крd6 Крd8 3. с7+ Крс8 4. Крс6 на доске пат, а 2. Крс5 Крс7 приводит к исходной позиции. Однако при своем ходе черные сразу проигрывают, так как пропускают белого короля на поле b6, теряя единственную пешку.



Выигрыш

Таким образом, задача белых — передать очередь хода противнику. Цель достигается посредством маневра короля по «треугольнику». Черные гибнут после **1. Крd5 Крс8 2. Крd4! Крb8 3. Крс4 Крс8 4. Крd5.** На 4. . .Крd8 теперь решает 5. Крd6 Крс8 5. с7, а на 4. . .Крс7 — 6. Крс5, получая позицию на диаграмме, но уже при ходе черных. Таким образом, к победе привел маршрут короля по треугольнику с4—d4—d5.

Рассмотрим пример из практики. Следующая позиция возникла в партии Г. Каспарова на турнире в Югославии, завершившемся его триумфом.



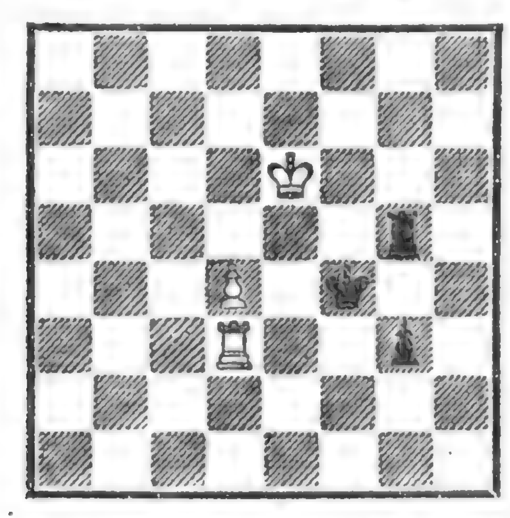
Я. Сейраван — Г. Каспаров
Никшич, 1983

И здесь задача сильнейшей стороны состоит в передаче очереди хода противнику, что достигается при помощи треугольника. Каспаров доказывает, что его школьная пятерка по геометрии вполне заслуженна...

47. . .Крс6. Первая вершина треугольника образована. **48. Крс4 Крс7!** Вторая вершина. **49. Крd3 Крd7!** Третья вершина. **50. Кре3 Крс6!** Треугольник построен. **51. Крd3** (51. Крd4 Крd6 и т. д.) **51. . . Крс5.** Итак, перед нами позиция на диаграмме, но с ходом белых. Дальнейшее просто. **52. Кре3 b3! 53. Крd3 Крb4 54. е5 Кра3!** Пешка «b» превращается в ферзя с шахом, и поэтому белые сдались.

Заметим, что похожие треугольники встречаются

не только в пешечных окончаниях. Приведем один пример ладейного эндшпиля, также взятый из партии Г. Каспарова, героя последнего цикла борьбы на первенство мира.



В. Корчной — Г. Каспаров
Лондон, 1983

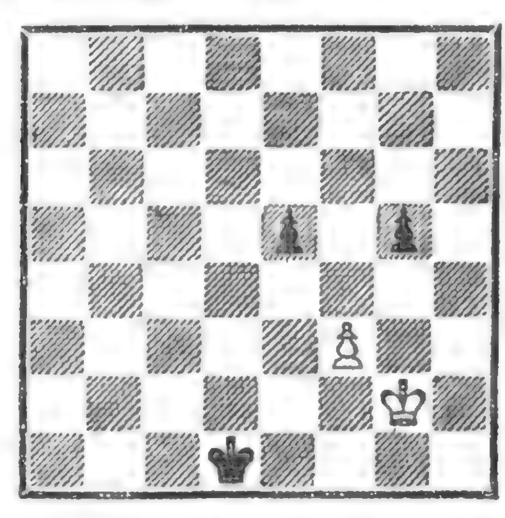
Это положение получилось в шестой партии полуфинального матча претендентов. Белые сделали естественный ход **63. d5** — в эндшпиле пешка должна идти вперед. Если теперь 63. . .g2?, то 64. Лd4+! Крf3 65. Лd1 **g1Ф** 66. Л : g1 Л : g1 67. d6 с ничьей. Однако промежуточный шах **63. . .Лg6+!** разрушил надежды белых. Только после **64. Кре7** (64. Крf7 g2 65. Лd1 Лd6 с неотвратимой угрозой 66. . . Л : d5) пешка тронулась с места — **64. . .g2 65. Лd1 Кре5 66. d6 Ле6+ 67. Крd7 Л : d6+ 68. Л : d6 g1Ф.** Ферзь легко справляется с ладьей, и белые вскоре сдались.

Оказывается, в позиции на диаграмме Корчной мог этюдно спастись посредством **63. Лd1!** (первым на эту возможность обратил внимание мастер С. Розенберг). Изюминка маневра ладьи состоит в том, что черному королю пока что недоступно поле е5,— пешка «d» проявила сдержанность и сохранила контроль над этим полем. Чтобы попасть на него, черному королю приходится двигаться по треугольнику f4—e4—e5, теряя время: **63. . .Кре4 64. d5 Лg6+ 65. Кре7 Кре5.** В результате белые выигрывают важный темп, которого им так не хватило в партии, где сейчас был ход черных. **66. d6** с простой ничьей.

Если в наших пешечных примерах король, перемещаясь по треугольнику, добивался победы, то в данном случае, наоборот, вынужденный двигаться по треугольнику, он упускает ее.

Ничья в этой партии позволяла Корчному сохранить лидерство в матче, а поражение надломило его. Каспаров сравнял счет и, воодушевленный успехом, преобразился на глазах, одержав вслед за этой победой еще три — белыми. Матч был убедительно выигран. Таким образом, не исключено, что судьбу поединка решил «бермудский треугольник», скрытый в самом центре шахматной доски...

Оппозиция. Оппозиция (противостояние) играет важную роль при разыгрывании пешечных эндшпилей. Простейший вид оппозиции — белый и черный короли находятся на одной линии, и их разделяет нечетное число полей. Если поле одно, то оппозицию называют ближней, если три или пять, то — дальней. При королях на одной вертикали, горизонтали или диагонали оппозицию соответственно называют вертикальной, горизонтальной или диагональной. Итак, для завоевания оппозиции приходится заниматься арифметикой — вычислять число полей между королями. При фиксированном положении пешек сторона, владеющая оппозицией (при ходе противника), обычно добивается своей цели — выигрывает или делает ничью. В любом случае решающую роль играют маневры королей (и пешек, если они не блокируют друг друга). Ограничимся одним примером.



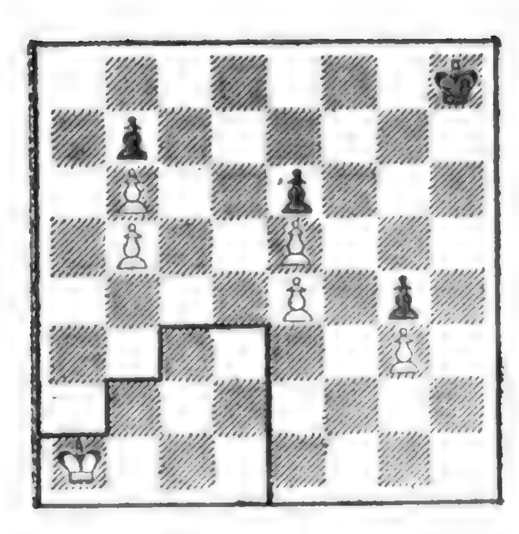
Ничья

Чтобы добиться ничьей, белые должны занять оппозицию. Однако в случае ближней оппозиции им помешает собственная пешка. 1. Крf1? Крd2 2. Крf2 Крd3!, и оппозиция теряется — 3. Крg3 Крe3 4. Крg2 Крe2 5. Крg3 Крf1 6. Крh3 Крf2 7. Крg4 Крg2 с выигрышем. Партию спасает только дальняя оппозиция: **1. Крh1! Крc2** (после 1. . .g4 2. Крg2 Крd2 3. fg e4 4. g5 пешки превращаются одновременно) **2. Крg2 Крd2 3. Крh2! Крe2 4. Крg2 Крe3 5. Крg3** с ничьей.

Более сложный вид оппозиции возникает при анализе позиций с блокированной пешечной структурой. При их исследовании применяются различные методы: «критические расстояния Бианкетти», «координатная система Эберса» и др. Теория таких окончаний называется теорией соответственных полей. Анализ каждой конкретной позиции можно рассматривать как решение тонкой математической задачи, однако единого алгоритма не существует.

Разбор следующей позиции служит хорошей иллюстрацией данной теории.

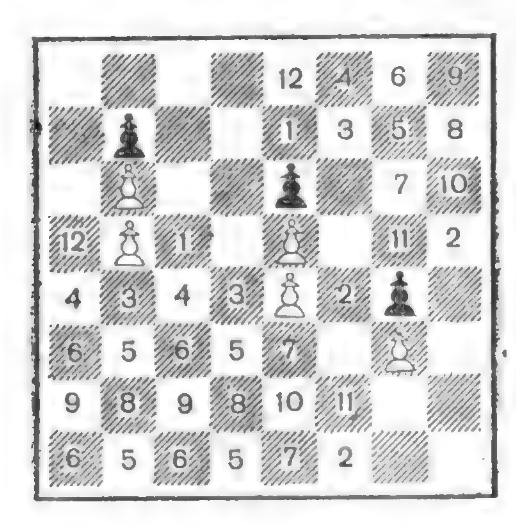
Белые намерены прорваться либо через d6, либо через f4, и черный король должен помешать обоим планам. Таким обра-



Выигрыш

зом, если белый король попадет на c5, черный должен встретить его на e7 (при короле на d7 черные не успевают защитить пешку g4 после Крc5—d4—e3—f4), т. е. полю c5 соответствует поле e7. При положении белого короля на f4 черный должен успеть на h5, т. е. полю f4 соответствует поле h5.

Если белый король попал на d4, черный в этот момент должен занять поле f7, чтобы на Крc5 ответить Крe7, а на Крe3 иметь ответ Крg6. С поля c4 белые могут пойти как Крc5, так и Крd4, и король черных в этом случае должен располагаться на f8, чтобы встать на e7 (при Крc5) или на f7 (при Крd4). С d3 возможны ходы Крc4, Крd4, Крe3, и поэтому полю d3 соответствует поле g7. Обходя последовательно все наиболее важные поля, имеющиеся в распоряжении белого короля, и подыскивая поля соответствия для его черного коллеги, получаем следующую картину, где, как и выше, соответственные поля обозначены одним и тем же номером.

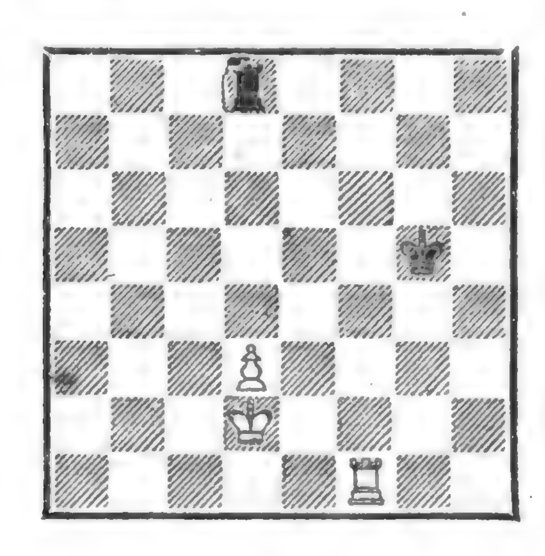


Теперь решение позиции находится почти автоматически. Белым следует руководствоваться таким правилом: ставить своего короля на поле, которому в данный момент соответствует поле с черным королем, или на поле, соответствующее которому недоступно черному королю за один ход. Так как полю b1 соответствует поле g7, полю b2—h7, а полю a2—h8, то решает только **1. Крa1—a2!!** После 1. Крb1? Крg7! или 1. Крb2? Крh7! черные добиваются ничьей.

Поскольку дальнейший ход игры проще, приведем лишь основной вариант (если черные играют иначе, они проигрывают быстрее). **1. . .Крh7 2. Крb2! Крg7 3. Крb3! Крg8 4. Крc3! Крf8 5. Крc4! Крf7 6. Крd4!** По лестнице, изображенной на диаграмме, белый король совершил восхождение на самую верх-

нюю ступеньку, и черные беззащитны! Очевидно, с помощью нашей числовой таблицы легко оценить позицию и при других начальных положениях королей, но лишь при данной пешечной конфигурации.

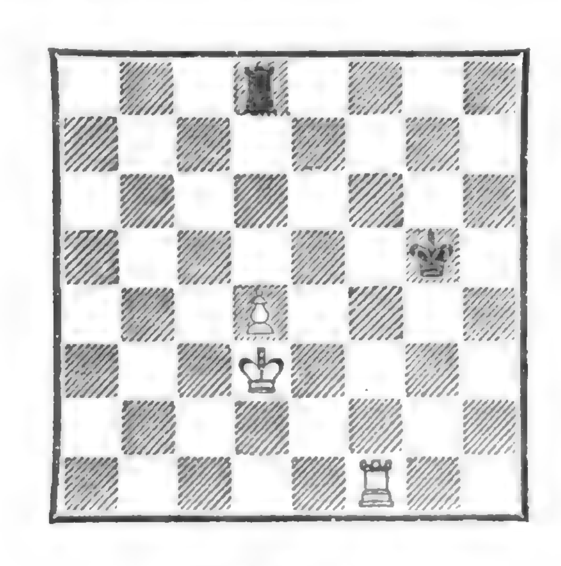
До сих пор речь шла в основном о пешечных окончаниях, однако те или иные математические элементы содержатся и в других эндшпилях. Рассмотрим, например, один вид окончаний «ладья с пешкой против ладьи».



Ничья

Как оценить позицию? У белых лишняя пешка, но, оказывается, выиграть они не могут. Для оценки таких положений, в которых король черных отрезан от белой пешки, а их ладья атакует пешку с фронта, существует простое арифметическое правило. Оно называется «правилом пяти» и состоит в следующем. Если номер ряда, который занимает пешка, и число вертикалей, отделяющих от нее короля слабейшей стороны, в сумме дают число, меньшее или равное пяти, то позиция ничейна; если же это число больше пяти, то сильнейшая сторона выигрывает.

Итак, приведенная позиция ничейна. Действительно, пешка стоит на третьей горизонтали, а король отрезан на две вертикали, 3+2=5. Игра может протекать так: **1. Крс3 Лс8+ 2. Крb4 Лd8 3. Крс4 Лс8+ 4. Крb5 Лd8 5. Лd1 Крf6 6. d4** (6. Крс6 Кре5) **6. . .Кре7 7. Крс6 Лс8+** с простой ничьей — черный король успел занять место впереди пешки.

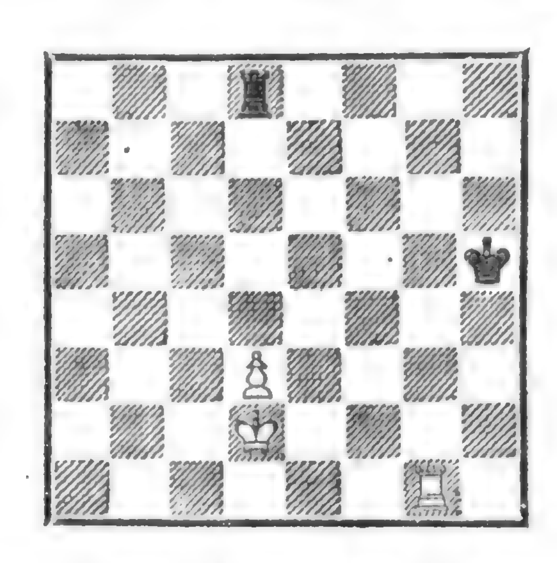


Выигрыш

Эта позиция отличается от предыдущей сдвигом пешки и короля на одну вертикаль вверх, и белые выигрывают: 4+2=6>5. Вот как достигается победа: **1. Крс4 Лс8+ 2. Крb5 Лd8 3. Крс5 Лс8+ 4. Крb6 Лd8 5. Лd1 Крf6 6. Крс7! Лd5 7. Крс6 Лd8 8. d5,** и пешка без труда

достигает последней горизонтали.

Третья позиция отличается от первоначальной сдвигом черного короля и белой ладьи на одну вертикаль вправо. Черный король отрезан от пешки на три вертикали, и вновь 3+3=6>5. Решает **1. Крс3**



Выигрыш

Лс8+ 2. Крd4 Лd8+ 3. Кре4 Ле8+ 4. Крf5 Лf8+ 5. Кре6 Лd8 6. Лd1 Лd4 7. Кре5 Лd8 8. d4 и т. д.

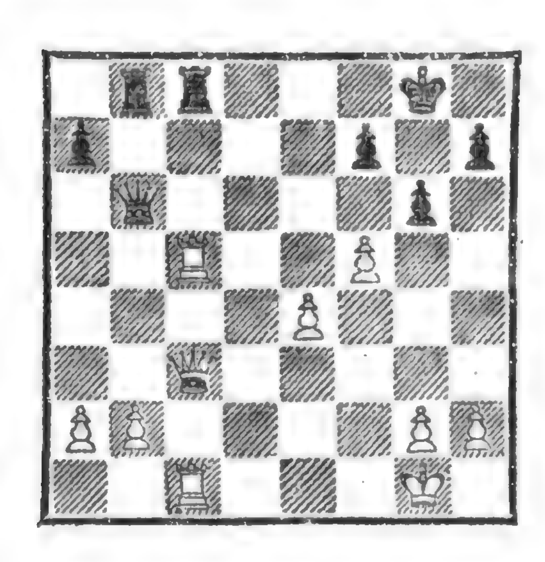
Мы изучили три позиции, в которых лишняя пешка белых является центральной. Однако «правило пяти» вполне применимо и для положений со слоновой или коневой пешкой.

Заметим, что данное правило может пригодиться только человеку. А компьютеру, играющему в шахматы, оно совершенно ни к чему. Как будет рассказано во второй части книги, ЭВМ досконально изучила все окончания «ладья с пешкой против ладьи» и в состоянии безошибочно оценить каждое из них.

Мы рассмотрели несколько эндшпильных позиций, исследование которых в какой-то степени носит математический характер. Геометрические мотивы встречаются во многих разделах шахматной композиции. Одна из популярных этюдных тем — систематическое движение фигур. Их маршруты могут быть самыми разнообразными: лестницы, винты, карусели, виражи, окружности, квадраты, треугольники, ромбы и т. д. Задачные темы Новотного, Гримшоу, Плахутты и другие, знакомые опытным решателям, целиком основаны на геометрических соображениях, — интересы фигур сталкиваются на пересечении линий, и не все персонажи шахматной сцены выходят живыми из переделки. И на предыдущей, и на следующей «страничках» также можно найти ряд «геометрических» позиций. В нашей книге композиция представлена достаточно широко, и сейчас мы обратимся к шахматной практике.

Известно немало комбинационных, тактических приемов геометрического свойства. Вот четыре из них, на которых мы остановимся,— связка, рент-

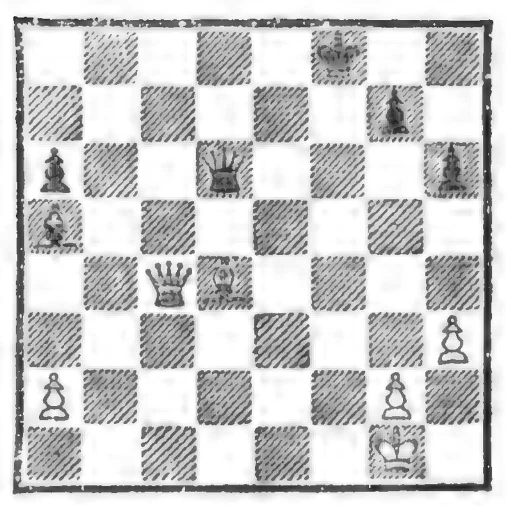
ген, перегрузка и перекрытие. Каждый из этих приемов будет проиллюстрирован тремя примерами из партий мастеров и гроссмейстеров. Начнем со *связки*.



Я. Доннер—Р. Хюбнер
Бюзум, 1968

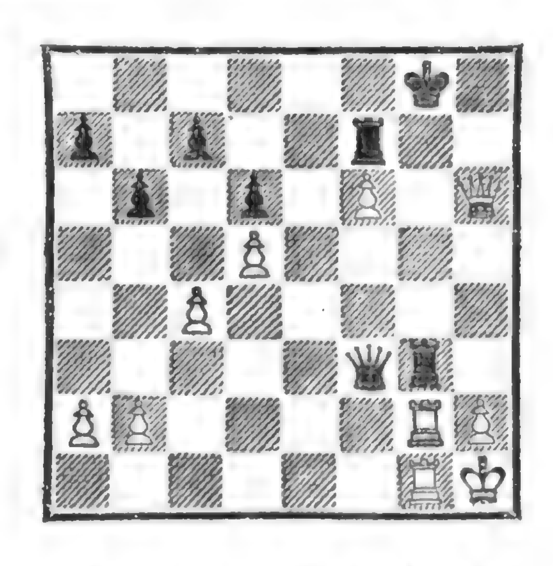
Белая ладья связана — она находится на одной линии (в данном случае диагонали) с королем и не может двинуться с места. Сама по себе связка не страшна, ведь от нее можно избавиться. Комбинационный мотив возникает в том случае, если на связанную фигуру удается напасть еще и по другой линии, и этот перекрестный огонь оказывается смертельным.

1. . .Л : c5 2. Ф : c5. Как будто опасность миновала, но решающий удар наносится по вертикали. **2. . .Лc8!** Итак, на роковом поле гибнет не ладья, а ферзь (3. Ф : b6 Л : c1+ 4. Крf2 ab). **Белые сдались.**



Брундтрап — Будрич
Берлин, 1954

1. Сc5! Ферзь связан. **1. . .Сb6!** А теперь связан и слон, который связывает ферзя. После размена на b6 дело закончится ничьей, но все же белые используют связку в свою пользу. **3. Фf4+! Черные сдались.**

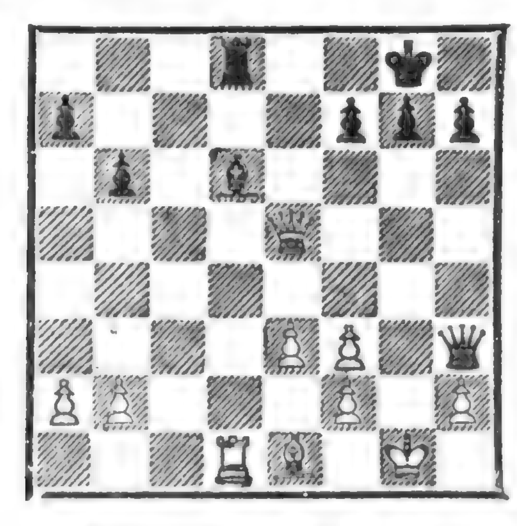


Бонассер — Вайнер
Турнир по переписке, 1976

Похоже, белые не в состоянии реализовать свой материальный перевес. Их ладья g2 намертво связана, а после 1. hg Лh7 ничья неизбежна. Встреча может закончиться красиво — 1. Фh4 Л : g2 2. Л : g2+ Лg7!! 3. fg Фf1+ с вечным шахом. Черные несколько дней были аб-

солютно спокойны за свою позицию (партия игралась по переписке) и, наверное, ожидали мирного предложения со стороны соперника. Но, раскрыв конверт, они были потрясены. Белые прислали удивительный ход: **1. Фh3!!**, т. е. сами использовали связку черной ладьи. После **1. . .Лg7 2. Фс8+! Крh7 3. fg Л : g7 4. Фh3+!** пришлось сдаться — 4. . . Ф : h3 5. Л : g7+ Крh8 6. Лg8+ Крh7 7. Л1g7+ Крh6 8. Лh8+ и т. д.

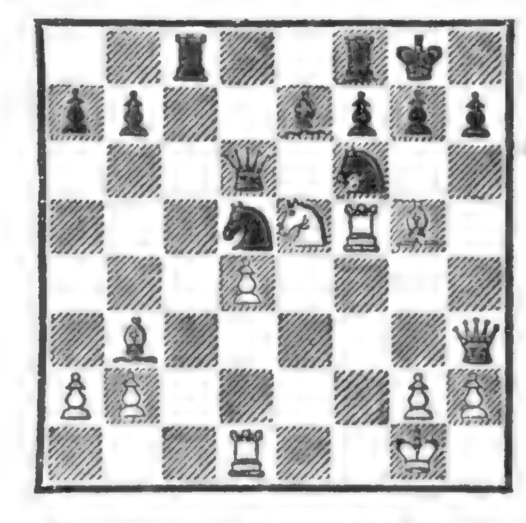
Если связка — чисто геометрический мотив, то *рентген* (или, иначе, сквозное действие фигур), очевидно, имеет отношение к физике...



Шанади — Погач
Венгрия, 1963

Пока что слышны мотивы связки — нельзя 1. . .С : е5, а после 1. . .f6 2. Фd5+ Крf8 у черных много угроз, но их губит связка — 3. Сb4! Сильный ход 1. . .Фd7, после 2. Фd4 Фе8 3. f4 Се7! уже белых подводит связка, впрочем, 3. Ф : d6 Л : d6 4. Л : d6 должно привести к ничьей. Но такой результат черных не устраивает — после **1. . .Ф : h2+!!** противник вынужден капитулировать. Первое впечатление таково, что на доске произошло какое-то недоразумение, ведь между черным ферзем h2 и слоном е5 находится белый ферзь, взятие на h2 невозможно. Но в этом и заключается шахматный рентген — лучи, испускаемые слоном, проходят сквозь белого ферзя, который как бы не существует для слона. После 2. Ф : h2 С : h2+ 3. Кр : h2 Л: d1 у черных решающий материальный перевес.

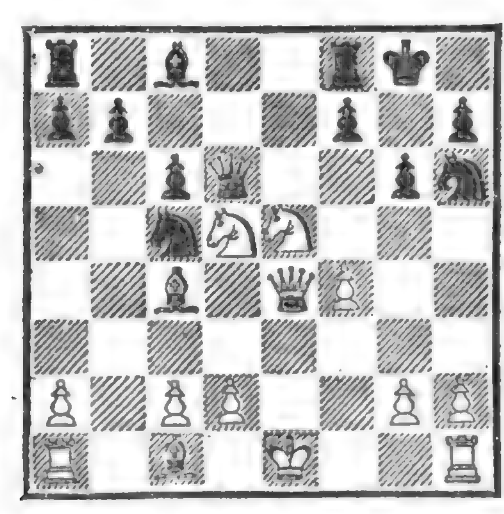
Пункт f7 нередко является уязвимым местом в лагере черных, и комбинация на рентген позволяет обнажить эту слабость. Вот классический пример на эту тему.



М. Ботвинник — М. Видмар
Ноттингем, 1936

Белый слон и ладья пытаются воздействовать на поле f7, но кони преграждают им дорогу. Тем

не менее дальнобойные фигуры видят сквозь этих коней. **1. К : f7! Л : f7** (1. . .Кр : f7 2. С : d5+ и т. д.) **2. С : f6 С : f6** (2. . . К : f6 3. Л : f6! С : f6 4. Ф : с8+) **3. Л : d5 Фс6 4. Лd6!!** Только теперь дорога на f7 стала хорошо видна (перемещение ладьи на другое соседнее поле приводило белых к катастрофе — 4. Лс5? С : d4+!). **4. . .Фе8 5. Лd7. Черные сдались.**



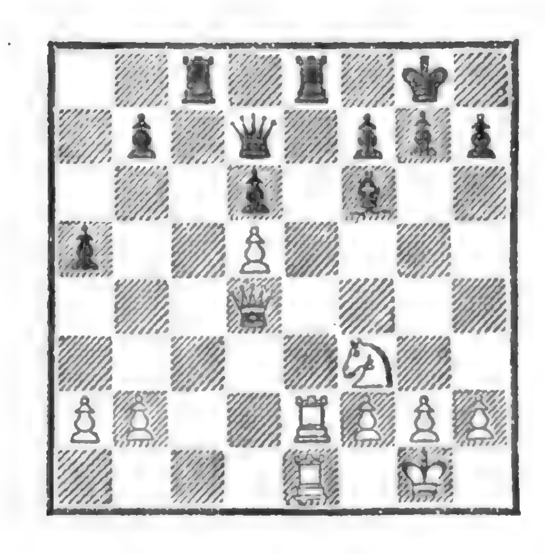
В. Зелевинский — Г. Равинский
Москва, 1962

В этой партии белыми играл будущий доктор физико-математических наук, известный физик-теоретик и по совместительству шахматный мастер В. Зелевинский. Ферзь белых под боем, но физик установил рентгеновский аппарат на поле с4 и не обращает внимания на угрозу. **1. К : f7! К : f7** (1. . .К : е4 2. К : d6 К : d6 3. Ке7+ Крg7 4. Сb2+) **2. Ке7+ Крg7 3. Сb2+ Крh6 4. Фе3! Ка4 5. f5+ g5 6. Фh3×.**

На очереди следующий тактический прием — *перегрузка.* Дальнобойной фигуре — ферзю, ладье или слону часто приходится выполнять важные задания на определенной линии: вертикали, горизонтали или диагонали. Это может быть охрана собственного короля, защита своей фигуры или связка чужой и т. д. Но внезапно на другой линии появляется новое действующее лицо, которое отвлекает внимание нашей фигуры. Она смотрит по сторонам и оказывается перегруженной, что приводит к печальным последствиям.

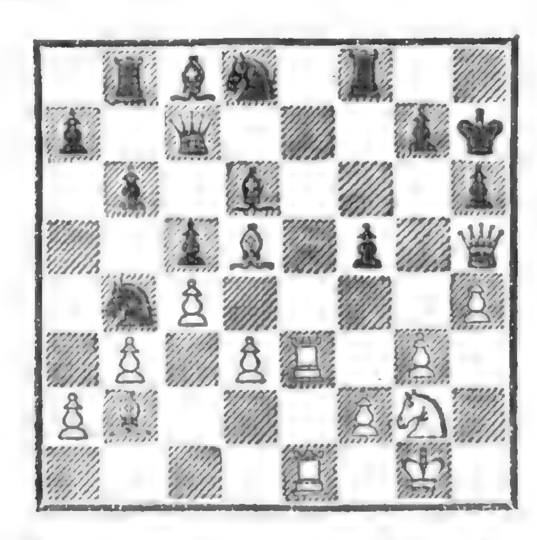
Бывает и так, что две фигуры одного цвета спокойно занимаются своим делом, а тем временем на пересечении линий их действия появляется непрошеный гость, на которого надо реагировать. Перегруженными оказываются сразу две фигуры.

Эта «геометрическая» перегрузка родственна другой популярной теме — отвлечения. Однако такой прием, как правило, осуществляется слишком прямолинейно — фигура отвлекается от важных дел и перебирается на неудачное место. Что же касается перегрузки, то фигура просто запутывается в своих обязанностях. Эту тему иллюстрирует следующая знаменитая комбинация.



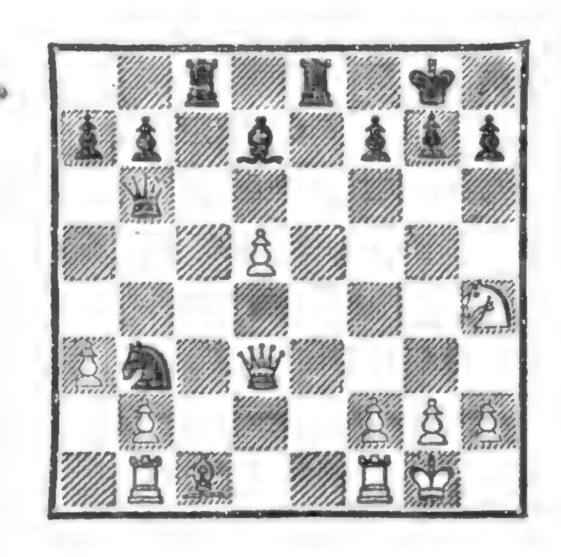
Адамс — К. Торре
Новый Орлеан, 1920

1. Фg4! Пока перегруженным оказался черный ферзь. **1. . .Фb5 2. Фc4!** А теперь — и черная ладья. **2. . .Фd7 3. Фc7! Фb5** (3. . .Фa4 4. Ле4! g6 5. Ф : c8 Ф : e4 6. Ф : e8+) **4. a4! Ф : a4 5. Ле4! Фb5 6. Ф : b7!** В конце концов ферзь черных не выдержал перегрузки, и они сдались.



В. Яндемиров — Е. Гик
Москва, 1983

Последним ходом черные в цейтноте сыграли Кc6—b4, полагая, что их слон надежно прикрывает поле f4 (правильно было Кd4, и у белых нет достаточной компенсации за фигуру). Однако после **1. Ле7!** слон, увы, оказался сильно перегружен и вынужден изменить направление. **1. . .С : e7 2. Кf4! Ф : f4 3. Л : e7 Фd4 4. С : d4 cd 5. Ле8 Л : e8 6. Ф : e8**, и белые выиграли.



И. Рудаковский — М. Ботвинник
Чемпионат СССР, 1945

1. . .К : c1 2. Лb : c1 Л : c1 3. Л : c1 Фh6! Кажется, двойной удар не опасен для белых — **4. Фc4.** Но теперь ферзь перегружен, и решает **4. . .Сb5! 5. Фc5 b6! Белые сдались.**

Наконец, рассмотрим еще один геометрический прием, называемый *перекрытием.* Представьте себе, что дальнобойная фигура охраняет другую фигуру или держит под обстрелом важное поле. Внезапно на той самой линии, где происходит это взаимодействие, появляется неприятель, перекрывающий поле зрения нашей фигуры. Это может привести к большим неприятностям.

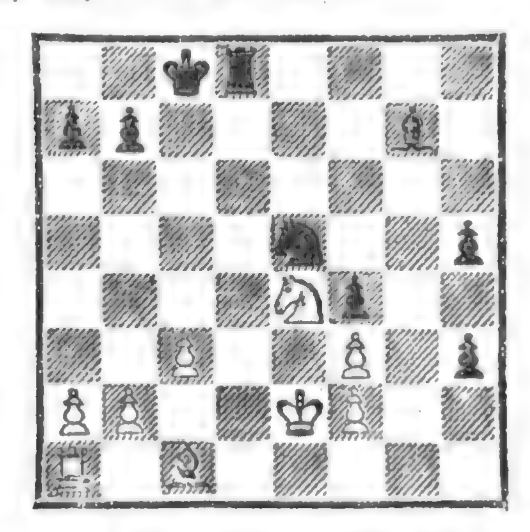


Р. Рети — Е. Боголюбов
Нью-Йорк, 1924

Комбинация не так сложна, но своим изяществом не уступает лучшим шахматным этюдам. Недаром она является одной из самых популярных во всей шахматной истории.

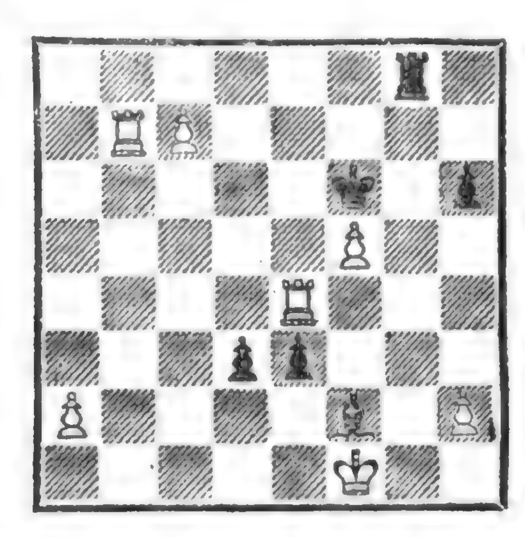
1. Лf1 Лd8 (1. . .Фd8 2. Фf7+ Крh8 3. Ф : f8+) **2. Cf7+ Крh8 3. Се8!!** Гениальный ход, сделанный с одной-единственной целью — перекрыть ладье дорогу к своему слону f8. Черные немедленно сдались. Другое красивое перекрытие происходило в варианте 1. . .Фе7 2. Cf7+ Крh8 3. Cd5!! Вновь путь ладье перекрыт, но на сей раз к полю d8. Черные беспомощны: 3. . .g6 4. Ф : f8+ Ф : f8 5. Л : f8+ Крg7 6. Лg8+, и слон уходит из-под боя.

В отличие от рентгена, где одна фигура воздействует на другую сквозь многие преграды, в перекрытии все наоборот: между двумя фигурами или полями на доске как будто нет никаких препятствий, но они возникают в самый неподходящий момент.



Катаев — Марков
Москва, 1977

Опасна ли черная пешка «h»? После 1. . .h2 2. С : f4 она гибнет, так как поле h1 в распоряжении ладьи. Но можно создать преграду между ладьей и этим полем. **1. . .Лd1!! Белые сдались.** Ладья и слон выведены из строя, а на 2. Кр : d1 уже решает 2. . . h2.



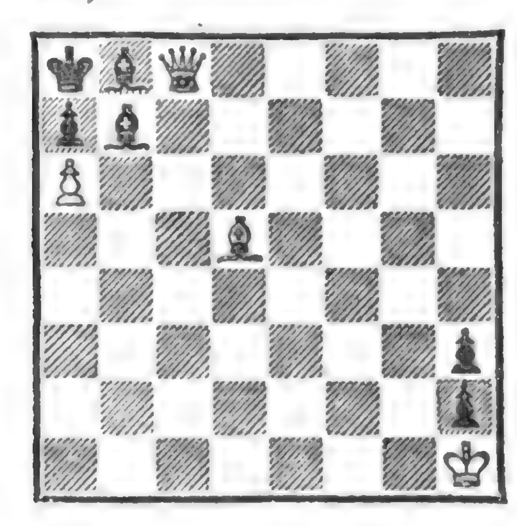
Ф. Куйперс — Ф. Петерсон
Галле, 1967

Кажется, спасение невозможно, но чудеса еще бывают на свете. **1. Ле6+ Кр : f5 2. Лg6!!** Если теперь 2. . .Кр : g6 (2. . .Л : g6 3. с8Ф+), то линия «g» перекрыта, и белые успевают поставить ладью на

b8. 2. . .Ле8! Черные тоже проявляют изобретательность, грозит 3. . .е2+. Но белые заготовили второе перекрытие. **3. Ле6!** Ладья опять под двумя ударами, но это можно пережить: 3. . .Кр : е6 4. Лb8 или 3. . .Л : е6 4. с8Ф е2+ 5. Крg2 е1Ф 6. Лb5+. После **3. . .Лg8! 4. Лg6!** партнеры поздравили друг друга с красивой игрой и согласились на ничью.

В заключение расскажем об одном забавном случае, имеющем отношение к нашей теме. Дело происходило в одной студенческой компании сильных математиков (но не очень сильных шахматистов!).

Один из авторов книги, тогда еще студент, в качестве развлечения предложил своим коллегам следующую задачу на так называемый обратный мат (кто ее придумал — не известно).



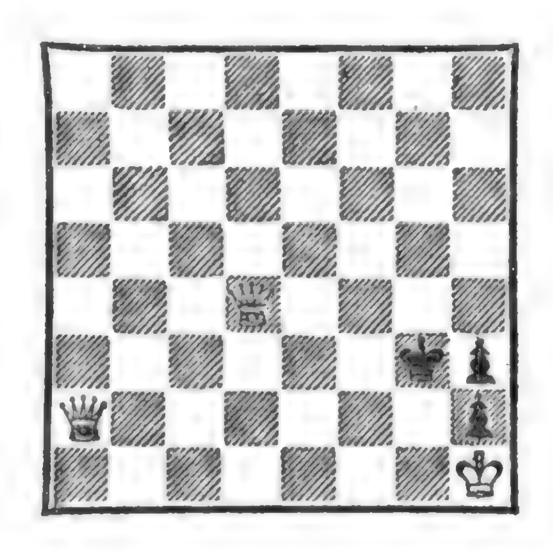
Белые начинают и заставляют черных дать мат их королю

Черные в этой позиции не хотят ставить мат белому королю, но белые заставляют их сделать это (что и называется обратным матом). Поскольку задание было непривычным, я сначала показал собравшимся, как ставится мат: 1. Сg2 Сd5 2. Фd8 Сb7 3. Се4 Сс6 4. Фс8 Сb7 5. Сd5 Сс6 6. Фh8 Сb7 7. Сс6, и черные вынуждены сыграть 7. . .С : с6×.

Студенты сказали, что все ясно, и мы перевернули доску. Однако после 1. Сg2 Се4 2. Фd8 Сd5 3. Фе8 Сс6 4. Фf8 Сb7 5. Фh8 Сf3 6. Фd8 Сd5 7. Се4 Сb7 8. Фс8 Сс6 9. Сd5 Сb7 они с огорчением заметили, что на доске вновь возникла исходная позиция. Так повторилось несколько раз — игравший белыми добивался цели, а партнеры, тем же цветом, никак не могли заставить черных поставить им мат. В конце концов было заключено пари, и собравшимся предстояло самостоятельно раскрыть секрет загадочных маневров ферзя и слонов. Студенты Ю. Ильяшенко и Н. Петри (ныне известные математики, кандидаты физико-математических наук) составили таблицу соответствия полей между белыми фигурами и черным слоном, и вскоре (ведь они были сильные математики!) точный закон был установлен. Оказывается, как бы белый ферзь ни переме-

щался по восьмой горизонтали, никакая сила не заставит черных, выбирающих соответственные поля для слона, поставить мат белому королю! Черные должны лишь соблюдать следующее правило. При ферзе на c8 им надо держать между слонами расстояние по диагонали в одно поле (как в исходной позиции), при ферзе на d8 — два поля, при ферзе на e8 — три поля, при ферзе на f8 — четыре поля, наконец, при ферзе на h8 черный слон должен стоять вплотную к белому. Фактически мы имеем здесь сразу пять удивительных оппозиций! Вот примерный ход событий: **1. Cg2 Ce4!** (при ферзе на c8 дистанция — одно поле) **2. Cf3 Cd5 3. Фe8 Cb7!** (ферзь на e8 — три поля) **4. Фd8 Cc6!** (два поля) **5. Ce4 Cb7 6. Cg2** (нельзя 6. Фf8 C : e4+, и это не мат, так как есть ход 7. Фf3 — ферзь может стоять правее своего слона только на поле h8) **6. . . Cd5 7. Фf8 Cb7!** (четыре поля) **8. Фd8** (слон вновь не может двигаться из-за его взятия) **8. . .Cd5 9. Фh8 Cf3!** (слон вплотную) **10. Фc8 Ce4 11. Фd8 Cd5** и т. д.

Итак, доказав, что задача не решается, студенты почти выиграли пари. Почти, потому что в распоряжении белых имеется другой план, связанный с отступлением ферзя с последней горизонтали. После **1. Фh8 Cc6 2. Фa1! Cb7 3. Cc6** черные, чтобы не объявить мат, вынуждены сделать ход слоном b8. После этого белые забирают сначала одного слона — **4. C : b7+**, через несколько ходов — второго слона, а также пешку a7, затем отдают своего слона (он им больше не нужен), а пешку проводят в ферзи. В конце концов при помощи двух ферзей они сооружают такую позицию.



Теперь следует **Фa2—g2+!**, и черные вынуждены объявить мат — **h3 : g2×!**

Этот пример иллюстрирует важное различие (в типе мышления) между математиками и шахматистами: решение математической задачи требует точного и глубокого исследования, сосредоточенного на узком участке (студенты-математики проделали его успешно), а в шахматной игре число вариантов необозримо велико, все их учесть невозможно, и ре-

шения (ходы) ищутся лишь приблизительно. Анализ позиции, как мы видим, может быть опровергнут совершенно неожиданным и алогичным образом.

Страничка третья
СИММЕТРИЯ В ШАХМАТАХ

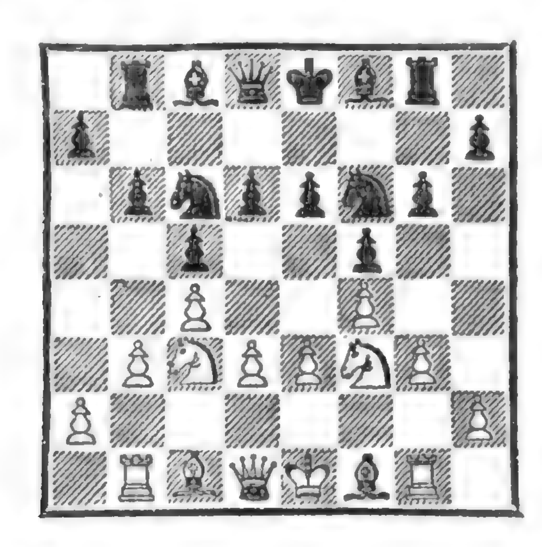
Симметрия как общий принцип гармонии в молекулах, кристаллах, живой природе имеет глубокий смысл. Изучение ее проявлений, закономерностей играет важную роль в математике, физике, химии, биологии.

«Симметрия, как бы широко или узко мы ни понимали это слово, есть идея, с помощью которой человек веками пытался объяснить и создать порядок, красоту и совершенство» — так писал немецкий математик Герман Вейль. В повседневной жизни мы постоянно сталкиваемся с теми или иными мотивами симметрии. Орнаменты, мозаика, декоративные узоры восхищают наш взор симметричным расположением рисунка. В композиции многих гравюр известного голландского художника Эшера (в том числе с шахматным сюжетом) господствует симметрия.

Разнообразные мотивы симметрии (и асимметрии) встречаются и на шахматной доске. С одной стороны, речь может идти о симметрии естественной, т. е. возникающей в процессе шахматной партии, а с другой — используемой в шахматных задачах и этюдах.

Напомним, что симметрия бывает различных типов; наиболее распространены — осевая и центральная. На шахматной доске при осевой симметрии осью служит прямая, разделяющая левый и правый фланги доски (граница между вертикалями «d» и «e») или нижнюю и верхнюю части (граница между четвертой и пятой горизонталями). Если, скажем, белый конь стоит на c2, а черный — на c7, то мы говорим, что эти кони расположены симметрично (очевидно, при осевой симметрии соответствующие друг другу поля имеют разные цвета). При центральной симметрии на доске центром симметрии является точка, в которой соприкасаются четыре центральных поля — d4, d5, e4, e5. В этом случае симметричны конь на c2 и конь на f7 (цвет полей совпадает). В дальнейшем мы не будем всякий раз уточнять, о какой именно симметрии идет речь, это будет ясно и так.

Начнем с того, что симметрией обладает исходное расположение шахматных фигур. Симметричны и старинные дебютные табии (позиции, с которых начинается игра), например «альмуджаннах».



Теперь представим себе, что партия началась и черные в точности копируют ходы белых, желая подольше сохранить симметрию на доске. Разумеется, такая тактика к добру не приведет. Пользуясь «принципиальностью» партнера, белые могут заматовать неприятельского короля всего за четыре хода, причем одним из двух способов: **1. c4 c5 2. Фa4 Фa5 3. Фc6 Фc3 4. Ф : c8×; 1. d4 d5 2. Фd3 Фd6 3. Фh3 Фh6 4. Ф : c8×.**

Известна такая забавная история. Некто явился в шахматный клуб и объявил, что нашел верный способ не проигрывать черными. «Каким образом?» — спросили его. «Очень просто,— ответил гость,— повторяя ходы противника!» Сыграть с наивным изобретателем вызвался С. Лойд, который и объявил ему мат в 4 хода.

Итак, при симметричной игре белый ферзь может объявить мат черному королю уже на четвертом ходу. Несколькими ходами позже матуют другие фигуры. Ладья: **1. Кf3 Кf6 2. Кg5 Кg4 3. К : h7 К : h2 4. К : f8 К : f1 5. Кg6 Кg3 6. Л : h8×**; слон: **1. e4 e5 2. f4 f5 3. ef ef 4. f6 f3 5. fg fg 6. Сe2 Сe7 7. Сh5×**; конь: **1. g3 g6 2. Кc3 Кc6 3. e3 e6 4. Кge2 Кge7 5. Кe4 Кe5 6. Кf6×**; пешка: **1. g4 g5 2. h4 h5 3. Кf3 Кf6 4. Кe5 Кe4 5. hg hg 6. g6 g3 7. gf×.** Наконец, на девятом ходу мат может объявить белый король: **1. d3 d6 2. Крd2 Крd7 3. Крc3 Крc6 4. Крb3 Крb6 5. Крa3 Крa6 6. Сe3 Сe6 7. Сb6 Сb3 8. ab ab 9. Крb4×.**

В книге «13 детей Каиссы» И. Крейчик одного «ребенка» назвал так: «Когда двое делают одно и то же». В этой юмореске он приводит три симметричные партии с одинаковым финалом — черный король получает мат. Вот одна из них, в которой, по мнению Крейчика, опровергается ферзевый гамбит: **1. d4 d5 2. Кf3 Кf6 3. c4 c5 4. Сg5 Сg4 5. e3 e6 6. Кc3 Кc6 7. Сe2 Сe7 8. 0—0 0—0 9. С : f6 С : f3 10. С : g7 С : g2 11. С : f8 С : f1 12. С : e7 С : e2 13. С : d8 С : d1 14. cd cd**

15. dc dc 16. cb cb 17. baФ baФ 18. Cf6×.

В двух других примерах аналогично опровергаются испанская и итальянская партии. В приведенных четырехходовых миниатюрах игра белых была рассчитана исключительно на упрямство соперника. Так, Лойд, учитывая это обстоятельство, не испугался подставить под бой своего ферзя. В то же время в партиях, которые предлагает Крейчик, игра проходит вполне осмысленно.

Однако симметричные партии можно найти не только в юмористических рассказах, встречаются они и в серьезных турнирах. Один из наиболее достопримечательных примеров такого рода — партия, игранная в начале века.

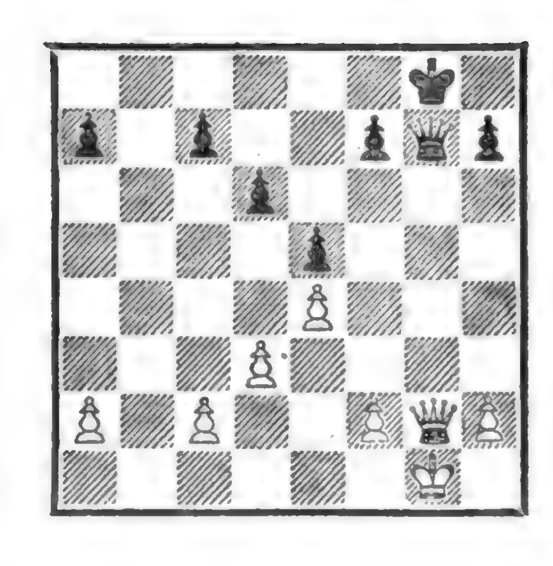
Ротлеви — Эльяшов

Дебют четырех коней

1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. Kc3 Kc6 4. Cb5 Cb4 5. 0—0 0—0 6. d3 d6 7. C : c6 C : c3 8. C : b7 C : b2 9. C : a8 C : a1 10. Cg5 Cg4 11. Ф : a1 Ф : a8 12. C : f6 C : f3 13. C : g7 C : g2 14. C : f8 C : f1 15. Ф : f1 Ф : f8 16. Фg2+ Фg7.

Здесь противники, видимо не на шутку опасаясь нарушить симметрию, согласились на ничью.

Любопытно, что спустя



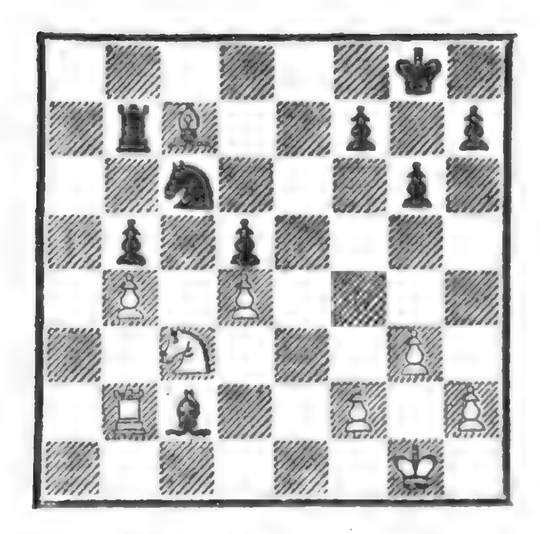
несколько лет позиция после двенадцати ходов этого поединка повторилась в партии Трakслер — Шаманек. На сей раз черным не удалось доказать, что ходы противника можно копировать до бесконечности. Вместо 13. C : g7 последовало **13. C : e5! C : e4 14. C : g7 C : g2 15. C : f8** и после **15. . .C : f1 16. Фg7×** черные не смогли повторить ход партнера.

В следующей партии, которая игралась уже в наши дни, симметрия поддерживалась целых 19 ходов (не считая одного отклонения на седьмом ходу) — своего рода рекорд!

Столяр — Шукшта

Английское начало

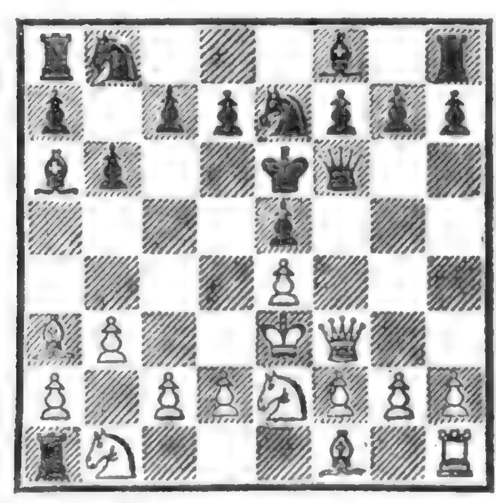
1. c4 c5 2. g3 g6 3. Cg2 Cg7 4. Kc3 Kc6 5. a3 a6 6. Лb1 Лb8 7. b4 cb 8. ab b5 9. cb ab 10. Kh3 Kh6 11. 0—0 0—0 12. d4 d5 13. C : h6 C : h3 14. C : g7 C : g2 15. C : f8 C : f1 16. C : e7 C : e2 17. C : d8 C : d1 18. Cc7 Cc2 19. Лb2 Лb7.



20. Ce5 К : e5. К сожалению, не проходит симметричное 20. . .Ce4 21. К : e4 К : e5 из-за 22. Kf6+ и 23. de. После **21. de d4 22. Л : c2 Лc7 23. Крf1 g5 24. Крe2 dc 25. Крd3 Лc4 26. Л : c3 Л : b4 27. Лc7** партнеры подписали мир.

У читателя может сложиться ошибочное мнение, будто при дублировании ходов черные в лучшем случае добиваются ничьей. Однако, как показывает следующая короткая партия, повторяя ходы противника, черные имеют шансы уже на восьмом ходу . . . поставить мат белому королю.

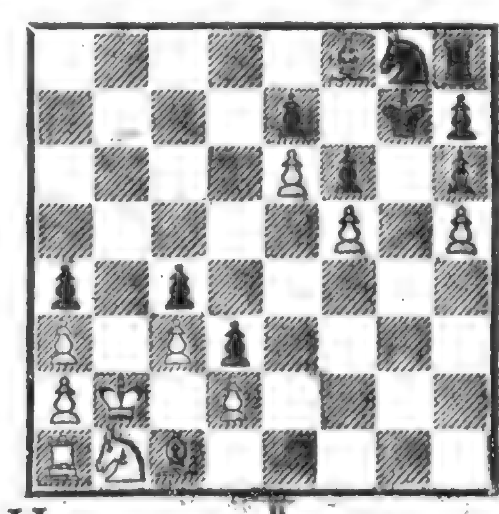
1. e4 e5 2. Крe2 Крe7 3. Крe3 Крe6 4. Фf3 Фf6 5. Кe2 Кe7 6. b3 b6 7. Ca3 Ca6.



8. Кd4+, и черные вынуждены объявить мат: **8. . .ed×!**

Итак, при копировании ходов черные могут и сами получить мат и поставить мат противнику. Но, очевидно, и в том и в другом случае заключительная позиция никак не будет симметричной. Любопытно, однако, что при пате финальное расположение фигур вполне может обладать симметрией, т. е. пат получается взаимным! В качестве примера приведем следующую рекордную партию, содержащую всего 19 ходов. В ней, правда, иногда ходы повторяют черные, а иногда белые, но, главное, в симметричной заключительной позиции хода не имеет ни одна, ни другая сторона.

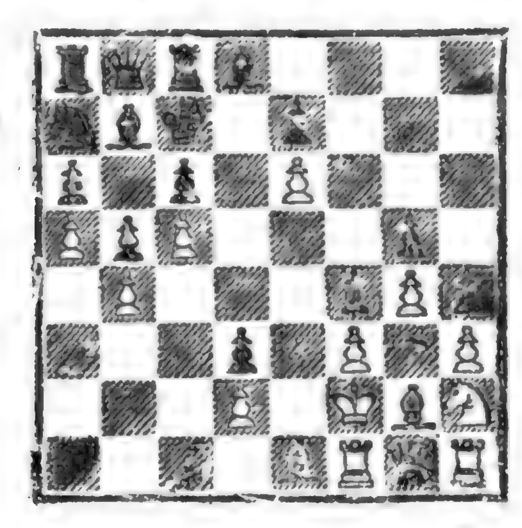
1. e4 d5 2. e5 d4 3. c3 f6 4. Фf3 Крf7 5. Ф : b7 Фd5 6. Крd1 Ф : g2 7. Крc2 Ф : f1 8. Ф : c8 Ф : g1 9. Ф : b8 Л : b8 10. Л : g1 Лb3 11. Лg6 Лa3 12. Лh6 gh 13. ba Крg7 14. Крb2 d3 15. e6 a5 16. h4 a4 17. h5 c5 18. f4 c4 19. f5. Пат белым и черным (на доске центральная симметрия).



На восьмой «страничке» приводится партия Лойда,

которая состоит всего из 12 ходов и заканчивается патом белому королю; при этом ни одна из фигур не покидает доски. В данном примере симметрично запатованными оказались оба короля, но по пять фигур с каждой стороны были разменены. Уникальной является следующая партия, в которой, во-первых, с доски исчезает только по одному коню, во-вторых, оба короля вновь оказываются симметрично запатованными и, в-третьих, что самое удивительное, все до одного ходы белых и черных симметричны!

1. Kf3 Kc6 3. Kc3 Kf6 2. Kb5 Kg4 4. h3 a6 5. Ka7 Kh2 6. K : h2 K : a7 (первый и последний размены) **7. g4 b5 8. Cg2 Cb7 9. e4 d5 10. Kpe2 Kpd7! 11. Фg1 Фb8!** (исходные расположения королей и ферзей до начала игры, очевидно, не были центрально симметричны, теперь же на доске установлен полный порядок) **12. b4 g5 13. Cb2 Cg7 14. Лf1 Лc8 15. Cd4 Ce5 16. f3 c6 17. Cf2 Cc7 18. Ce1 Cd8 19. Kpf2 Kpc7 20. a4 h5**

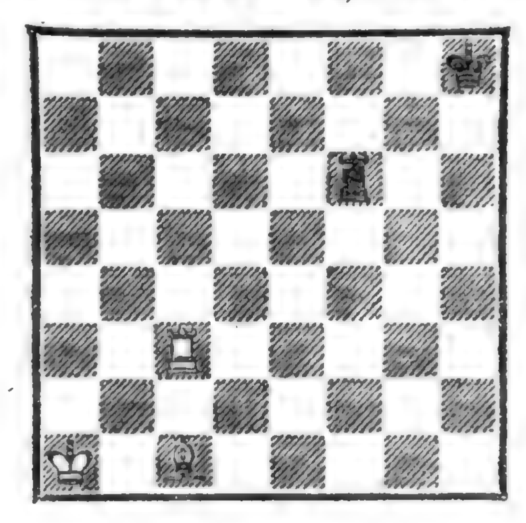


21. a5 h4 22. c4 f5 23. c5 f4 24. e5 d4 25. e6 d3. Пат обоим королям.

Симметрия, о которой шла речь до сих пор, в основном касалась начала игры и необычных партий. Если же говорить о шахматной композиции, то здесь симметрия играет особую роль. Благодаря ее оригинальным идеям задачи и этюды приобретают дополнительную эстетическую ценность.

Рассмотрим следующую классическую миниатюру, известную во всем мире.

Р. Бианкетти, 1925



Выигрыш

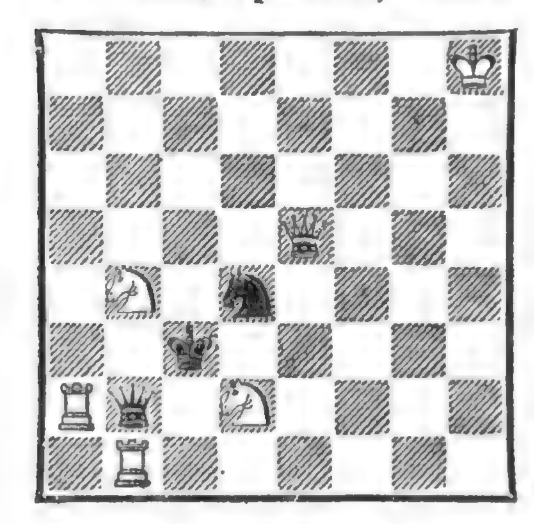
После вступления **1. Cb2!** все фигуры на доске выстраиваются по большой диагонали. Черным грозит потеря ладьи, и в зависимости от того, куда она двинется, возникают два изящных симметричных варианта.

1. . .Лf8 (1. . .Лf7 2. Лh3++ Kpg8 3. Лh8×) **2. Лc7+ Kpg8 3. Лg7+ Kph8 4. Kpa2!** (но не 4. Kpb1 из-за 4. . .Лf1+ 5. Kpa2 Лa1+

6. Крb3 Ла3+ 7. Крс2 Лс3+ 8. С : с3 пат), и белые выигрывают ладью. Аналогично **1. . .Лh6 2. Лg3+ Крh7 3. Лg7+ Крh8 4. Крb1!** (4. Кра2 Ла6+ и т. д.) с тем же финалом.

Симметричные картинки родственны произведениям шахматной живописи, с которыми мы познакомились на первой «страничке». Вот задача, отмеченная на упомянутом выше космическом конкурсе.

С. Подкорытов, 1981

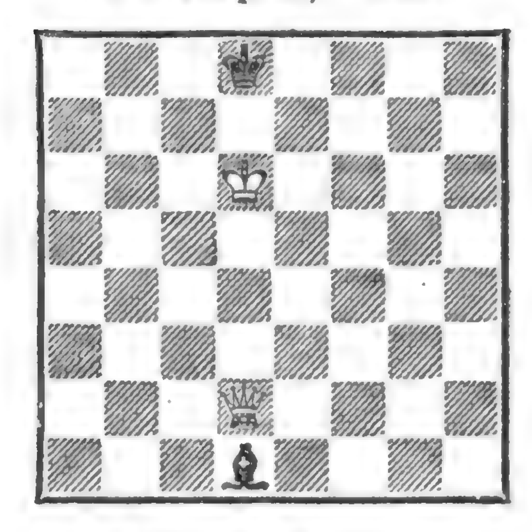


Мат в 2 хода

Расположение фигур напоминает корабль, устремившийся к звездам (король h8). **1. Крg7!** Симметрия на доске сохранилась, а расстояние между космическим кораблем и его целью сократилось. **1. . .Ф : b4 (Ф : a2) 2. Фе3×; 1. . . Кр : b4 2. Фа5×.** Симметричные варианты: **1. . .Ф : d2 (Ф : b1) 2. Фс5×; 1. . . Кр : d2 2. Фе1×.**

Эта задача отличалась диагональной симметрией, теперь пример вертикальной симметрии.

Р. Лермэ, 1923

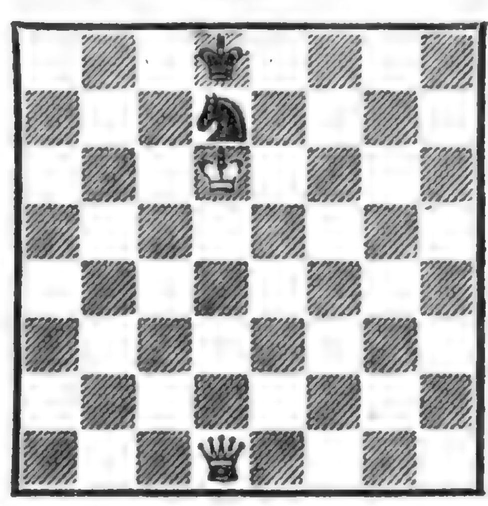


Мат в 2 хода

Не годится 1. Фg2 — 1. . .Сg4! или 1. Фа2 — 1. . .Са4!, и мата нет. После **1. Фd5!** имеем два симметричных эхо-мата: **1. . . Кре8 (Сg4, Сf3) 2. Фg8×; 1. . .Крс8 (Са4, Сb3) 2. Фа8×.**

Изюминкой задачи или этюда часто служит небольшое нарушение симметрии в исходной позиции, которое существенным образом используется в решении. В шахматной композиции такой прием называют асимметрией.

Р. Гарро, 1923



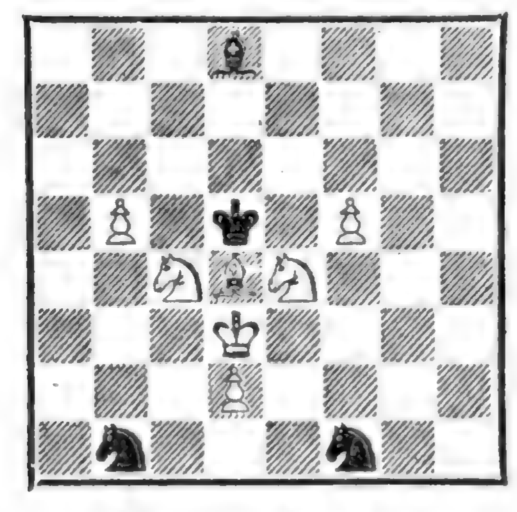
Мат в 3 хода

Как и в только что рассмотренной задаче, все фи-

гуры сосредоточены на одной вертикали «d», но теперь ферзь должен покинуть ее. **1. Фа1! Кре8 (с8) 2. Фg7 (а7),** и мат следующим ходом. Но не проходит симметричное 1. Фg1? Кf6! (1. . .Кf8? 2. Фg7), и у белого ферзя слева нет поля, аналогичного полю h8. Таким образом, существенным здесь оказалось наличие «лишней» вертикали «h».

И в следующей задаче крайняя вертикаль своим существованием нарушает идеальную симметрию, что находит отражение в решении.

В. Паули, 1920

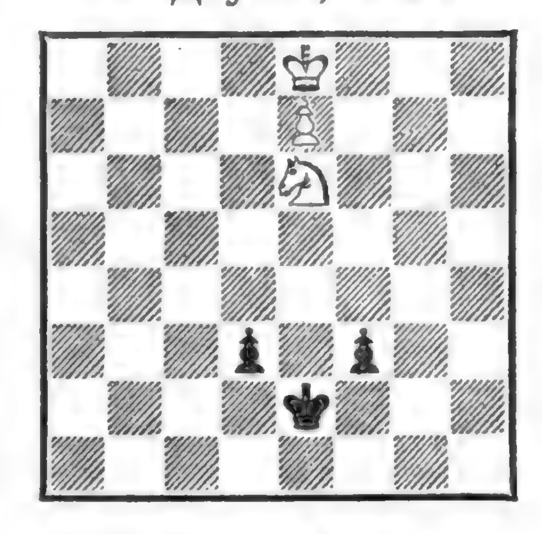


Мат в 4 хода

1. Сg7! Са5 (с7) **2. Сf8 Сd8 3. Сd6!** и **4. Кс3(е3)×,** если ходит один из черных коней, **4. Кb6(f6)×,** если движется черный слон. На любой первый ход коня b1 решает **2. Кс3+ Крс5 3. Сf8+** и **4. С : е7×.** В то же время не проходит симметричное продолжение 1. Са7 (и это важно для задачи), так как черный слон пользуется вертикалью «h»: 1. . .Сh4! 2. Сb8 Сf2! 3. Сd6 Сd4!, и мата нет.

Теперь рассмотрим несколько этюдов-миниатюр на ту же тему.

Т. Доусон, 1924



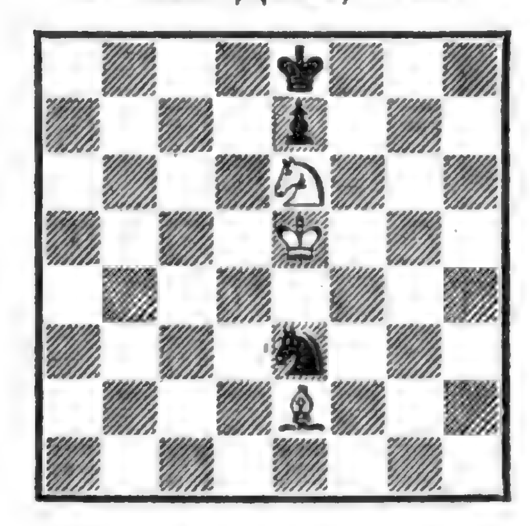
Выигрыш

В распоряжении белых два логичных продолжения — 1. Кd4+ и 1. Кf4+. Линия «а», которая вносит в позицию асимметрию, как будто не играет никакой роли. Другими словами, если выигрывает шах конем на d4, то цели достигает и симметричный шах на f4. Однако к победе ведет лишь первый из этих ходов.

1. Кd4+! Кре3 2. К : f3 Кр : f3 3. Крf8! d2 4. е8Ф d1Ф 5. Фh5+, и все кончено. Если черные не ставят ферзя, то, как известно, окончание «ферзь против центральной пешки» легко выиграно. Оказывается, что 1. Кf4+ приводит к ничьей — 1. . .Кре3 2. К : d3 Кр : d3 3. Крd8 f2

4. e8Ф Крd2! Разница в том, что эндшпиль «ферзь против слоновой пешки» уже ничейный (если, конечно, белый король не стоит поблизости от этой пешки): 5. Фb5 Крe1 6. Фb1+ Крe2 7. Фe4+ Крf1 8. Крe7 Крg1 9. Фg4+ Крh1 10. Фf3+ Крg1 11. Фg3+ Крh1! 12. Ф : f2 пат. Любопытно, что если линию «а» отрезать от доски, то выигрыша нет ни в одном варианте, так как пешка «d» из ферзевой превращается в слоновую.

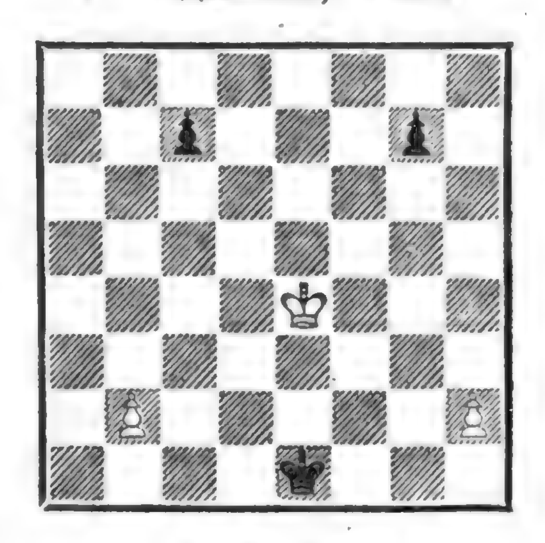
Н. ван Дейк, 1967



Выигрыш

Справиться с черным конем не так просто. **1. Кd4! Крf7** (1. . .e6 2. Кр : e6 Кg2 3. Крf5 Крf7 4. Кc2 Кh4+ 5. Крg5; 1. . .Кg2 2. Кf3 Крf7 3. Крe4 e5 4. Сf1) **2. Крe4 e5 3. Кр : e5 Кg2 4. Сh5+!** (после 4. Кf5 Крg6 5. Сf3 Кe1 6. Сe4 Крg5 7. Кe3 Крh4 8. Крf4 Крh3 9. Кf1 Кg2+ 10. Крg5 Кh4 11. Крh5 Кf3 12. С : f3 игра заканчивается патом!) 4. . . **Крg7 5. Кf5+ Крh7 6. Сf3 Кe1 7. Сe4 Крg6 8. Крf4 и 9. Крg3.** Конечно, не проходит симметричное 1. Кf4? Крd7 2. Крe4 e5 3. Кр : e5 Крc6! 4. Крe4 Кc2 5. Кd3 Кa3!, и черного коня спасла «дополнительная» вертикаль «а».

Г. Адамсон, 1924

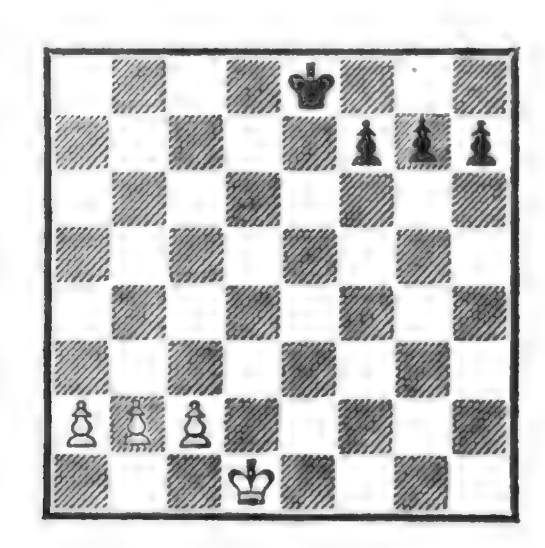


Выигрыш

Для победы одна из белых пешек должна двигаться вперед, но какая? **1. h4!! Крd2.** Ничего не меняет и 1. . .Крf2. **2. Крd5 Крc2 3. b4 Крb3 4. Крc5 Крc3 5. b5 Крb3 6. Крc6 Крc4 7. Кр : c7,** и белый король отправляется в победный марш на королевский фланг. Осталось убедиться, что симметричное вступление представляет собой ложный след. 1. b4? Крd2 2. Крd5 Крc3 3. Крc5 g5! 4. h3 Крb3 5. b5 Крc3 6. Крc6 Крb4 7. Кр : c7 Кр : b5 8. Крd6 Крb6 9. Крe6 Крc6 10. Крf6 Крd7 11. Кр : g5 Крe8 12. Крg6 Крf8, и черные спаслись в пешечном окончании.

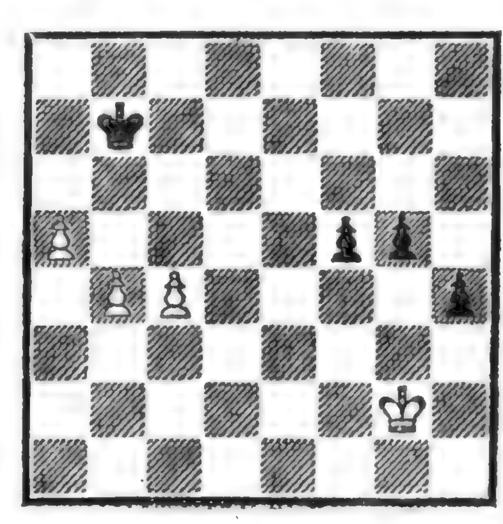
Следующий случай (также связанный с пешечным эндшпилем) произошел несколько лет назад на чемпионате страны.

Один из авторов книги (другой в это время играл в международном турнире) сидел в зрительном зале с Давидом Ионовичем Бронштейном и тихо беседовал с ним. (Если это можно назвать беседой — Бронштейн делился оригинальными и остроумными идеями по поводу шахмат третьего тысячелетия, а собеседник восхищенно молчал.) Тур только начался, и демонстрационные доски пока не привлекали нашего внимания. Гроссмейстер раскрыл карманные шахматы и расставил на доске двух королей и шесть пешек



«Как вы расцениваете эту позицию?» — интригующе спросил он. Скорее всего ничья, чей бы ход ни был,— подумал я. Но в чем тогда фокус позиции? Наверное, побеждает тот, кто начинает? Но и такой ответ выглядел неубедительно. Почему в этой симметричной позиции, в которой ни одна из шести пешек не сдвинулась с места, а короли не покинули первой горизонтали, очередь хода должна сыграть решающую роль? Значит, кто начинает, проигрывает? Но этот вывод, по тем же причинам, казался еще более странным.

Конечно, на шахматной доске случаются самые необыкновенные и неожиданные вещи. И с цугцвангом, и с взаимным цугцвангом мы сталкиваемся сплошь и рядом. Нас трудно чем-нибудь удивить. Но позиция, которую предложил Бронштейн,— это был особый случай. Она была подкупающе проста и, кроме того, отличалась какой-то законченной, в некотором роде идеальной симметрией. Сколько разных ассоциаций пронеслось в голове, пока мой взгляд был прикован к этому пейзажу с двумя королями и шестью пешками! Было о чем подумать — загадочность и неисчерпаемость шахмат,



их строгая красота, парадоксальность и глубина!

(Если у вас появится желание разобраться в приведенной позиции, то тогда займитесь сразу и второй, которая как бы антипод первой — пешки сделали всего по четыре шага, а оценки позиций — при одной и той же очереди хода — противоположны.)

Прийти к какому-нибудь заключению так и не удалось. Наконец я поднял голову и умоляюще взглянул на гроссмейстера. Но Бронштейн только лукаво улыбнулся и вместо того, чтобы рассеять сомнения, тихо прошептал: «А вы напишите, напишите об этом» — и незаметно удалился из зала.

Пришлось выполнить пожелание гроссмейстера и написать этот рассказ о шахматной симметрии.

* * *

Если авторам удалось заинтриговать читателей последними двумя позициями, то с нашей стороны было бы несправедливо оставить их без разгадки...

В первой позиции выигрывает тот, кто начинает. Вот основные варианты: **1. Крe2** (с целью задержать черные пешки) **1. . . Крd7** (или 1. . .h5 2. Крf3 g5 3. a4 h4 4. Крg4 f5+ 5. Крh3 Крd7 6. c4 Крc6 7. a5 с решающим преимуществом у белых) **2. Крf3 Крc6 3. a4 h5 4. c4 f5** (каждая из сторон грозит теперь продвинуть свою крайнюю пешку) **5. Крg3 Крb6 6. b4 g5 7. a5+ Крa6 8. c5 h4+** (8. . .Крb5 9. Крg2! или 8. . .Крb7 9. b5) **9. Крh3 f4** (9. . .Крb5 10. Крh2 g4 11. Крg2 f4 12. Крg1) **10. c6 f3 11. b5+ Крa7 12. b6+ Крb8 13. a6 g4+ 14. Крh2 g3+ 15. Крg1 h3 16. a7+ Крa8 17. c7,** и белые первыми проводят пешку в ферзи. В процессе решения на доске не раз вновь возникали симметричные позиции, и лишь на 19-м(!) ходу после **17. . .h2+ 18. Крh1 f2 19. c8Ф×** черные не могут скопировать ход белых.

Во второй позиции начинающая сторона проигрывает. После **1. c5 f4 2. b5 Крb8!** белые в цугцванге на обоих флангах, например: **3. a6 Крa7 4. c6 Крb6,** и белые пешки блокированы, а черные прорываются к цели: **5. Крh2 f3 6. Крg1 h3! 7. Крf2 h2.**

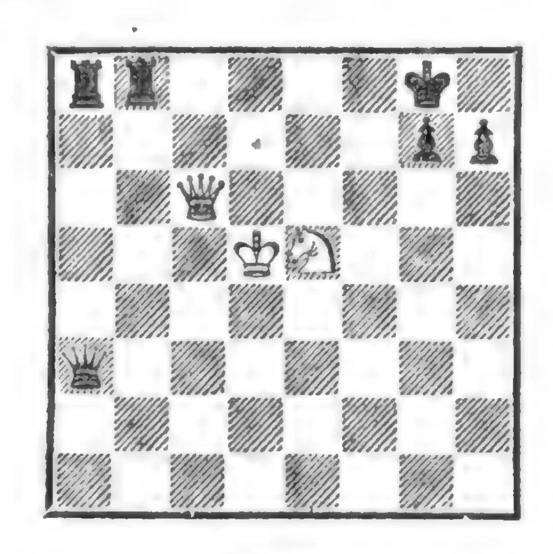
Ответ 1. . .f4 последует и на 1. Крh2 или 1. b5. На 1. Крg1 возможно 1. . . Крa6 2. Крg2 f4 3. c5 Крb5 4. Крg1 g4, и черные выигрывают.

Страничка четвертая

СТАРИННЫЙ МАТ

Медленно вращая наш «калейдоскоп», вы сможете обнаружить в нем различные цвета шахматного спектра: сюжеты из шахматной истории, психологии, композиции, шахматной математики. Немало внимания уделено и чистым шахматам. На десятой «страничке», не говоря уже о третьей части книги, будут приведены партии (или фрагменты из них), принадлежащие — все без исключения — чемпионам мира! Хотя произведения, созданные известными гроссмейстерами, интересны и поучительны с разных точек зрения, это вовсе не означает, что они обязательно содержат многоходовые комбинации с каскадом жертв и матом неприятельскому королю в центре доски. Иногда события развиваются не так бурно. Тем не менее надо признать, что именно ярким и эффектным комбинациям, разыгрываемым на 64-клеточной доске, шахматы прежде всего обязаны своей необыкновенной популярностью. Художественная и эстетическая ценность комбинаций, их эмоциональное воздействие на зрителя, в первую очередь, возвышают игру до подлинного искусства. И поэтому не удивительно, что одну «страничку» мы целиком посвящаем комбинациям.

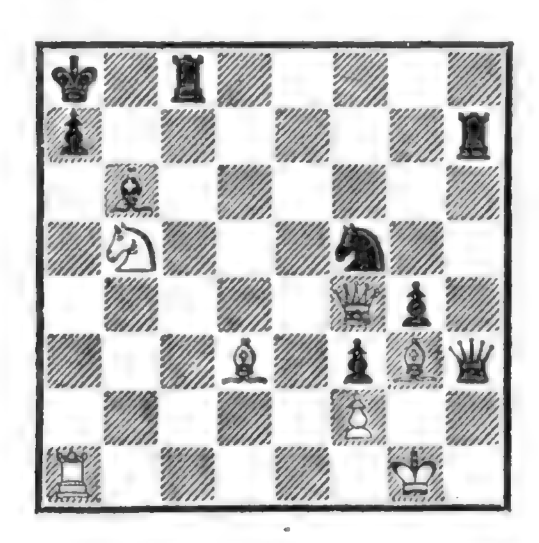
Число остроумных, эффектных и глубоких комбинаций на шахматной доске чрезвычайно велико, и сразу обо всех рассказать невозможно. Наш выбор пал на одну из самых старинных комбинаций, известную под названием «спертый мат». Этот мат, который объявляет конь, а все поля для отступления неприятельского короля заняты его собственными фигурами и пешками, был описан еще в XV веке в трактате испанца Х. Лусены — первом печатном руководстве по шахматам. Вот эта знаменитая позиция.



Белые жертвуют ферзя и объявляют спертый мат в пять ходов: 1. **Фе6+ Крh8 2. Кf7+ Крg8 3. Кh6+ Крh8 4. Фg8+!! Л : g8 5. Кf7×**. Король погибает в окружении собст-

венного войска, а решающий удар наносит хитрый и коварный конь, для которого не существует неприступных крепостей. Заметим, что в позиции Лусены имеется дуаль: 3. Кd8+ Крh8 и 4. Фе8+, но это, конечно, мелочи — пять веков назад слово «дуаль» еще не было известно...

Следующая позиция принадлежит Ф. Стамме и относится уже к середине XVIII века.



1. Се4+ Лb7 2. Фb8+! Л : b8 3. Л : а7+! С : а7 4. Кс7×, и черный король в капкане. На этот раз в жертву был принесен не только ферзь, но и ладья.

Конечно, для 250 лет, разделяющих эти две позиции, прогресс, прямо скажем, не очень велик,— в те далекие времена шахматное искусство развивалось медленно. Любопытно, что только в конце прошлого века востоковед и шахматный историк Г. Мэррей установил арабское происхождение спертого мата. В своей «Истории шахмат» он приводит персидские мансубы IX века, в которых белый конь объявляет мат черному королю, замурованному собственными фигурами.

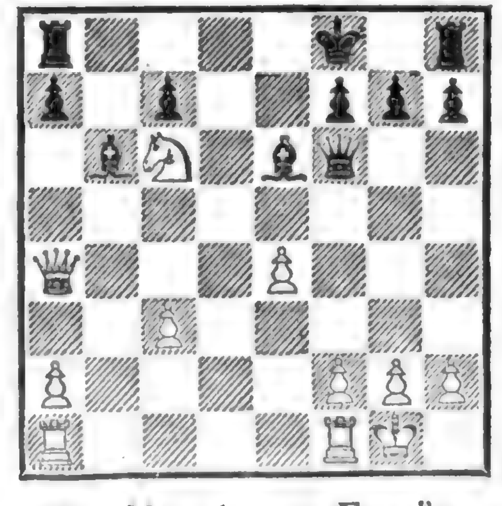
Встречается ли эта старинная комбинация в турнирных партиях? Как ни странно, довольно часто. Рекорд принадлежит гроссмейстеру П. Кересу, который однажды объявил спертый мат... уже на шестом ходу! Забавно, что такой курьезный случай произошел не в сеансе одновременной игры, а во встрече с мастером.

П. Керес — Арламовский

Защита Каро-Канн

1. е4 с6 2. Кс3 d5 3. Кf3 de 4. К : е4 Кd7. Трудно поверить, что эта партия продлится еще только два неполных хода. **5. Фе2 Кgf6?!** (восклицательный знак — за создание уникального «кооператива») **6. Кd6×.**

Классический пример спертого мата принадлежит



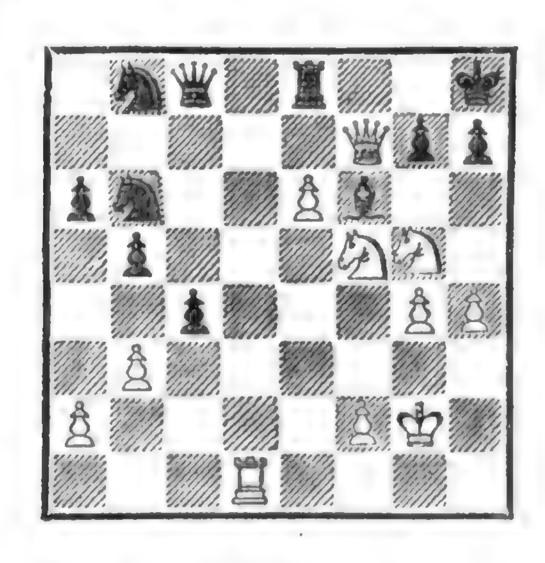
П. Морфи — Брэйн

гению комбинации XIX века Полю Морфи.

Все готово для финальной сцены, осталось отвлечь ферзя от поля, с которого будет объявлен мат.

1. e5! Фg5 2. h4! Фg4 3. Фа3+ Крg8 4. Ке7+ Крf8 5. Кg6+ Крg8 6. Фf8+ Л : f8 7. Ке7×.

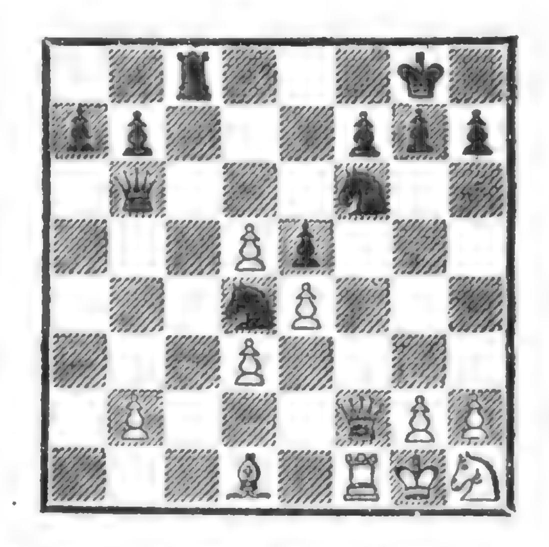
Отблески этой неувядаемой комбинации иногда можно встретить и в партиях выдающихся шахматистов нашего времени, например М. Таля. К следующей позиции пришла партия из межзонального турнира 1976 г.



М. Таль — Л. Портиш

Экс-чемпион мира остроумно атаковал и сейчас наносит сопернику эффектный решающий удар — **1. Кh6!** Черные сразу сдались, так как на 1. . .Ле7 следует 2. Ф : е7! С : е7 3. Кgf7×, а успешной защиты от спертого мата — 1. Фg8+ Л : g8 2. Кf7× у черных нет.

Однажды в чемпионате МГУ одному из авторов книги также удалось объявить спертый мат.



В. Байрамов — Е. Гик

Направляясь с f2 на g3, белый конь оказался транзитом в углу доски. Однако закончить свое путешествие он не успел — **1. . . Лc2! 2. С : с2** (или 2. Фе3 Ке2+ 3. Крf2 Кg4+) **2. . . Ке2×.**

Здесь дело обошлось без жертвы ферзя, использованного в другом комбинационном приеме — связке.

И в следующем эпизоде (из партии, состоявшейся в 1931 г.) ферзю отводится скромная роль — он заставляет черные фигуры окружить собственного короля.

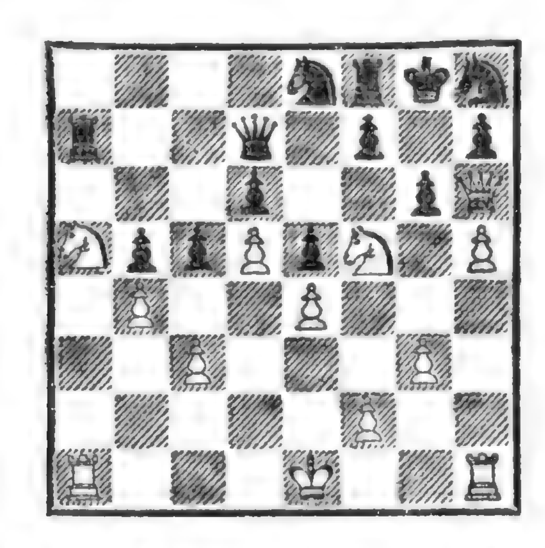


А. Алехин — Луговски

1. Ке6+! К : е6 (1. . . С : е6 2. Фе7+ Крg8 3.

Фе8×) 2. Фе7+ Крg8 3. Фе8+ Кf8 4. Ке7×.

Спертый мат всегда красив, и все же, если он сопровождается жертвой ферзя, это производит большее впечатление. Не обязательно отдавать ферзя на поле g8, можно проделать эту операцию и на соседнем поле, как случилось, например, в партии, игранной в 1967 г. на международном турнире в Копенгагене.

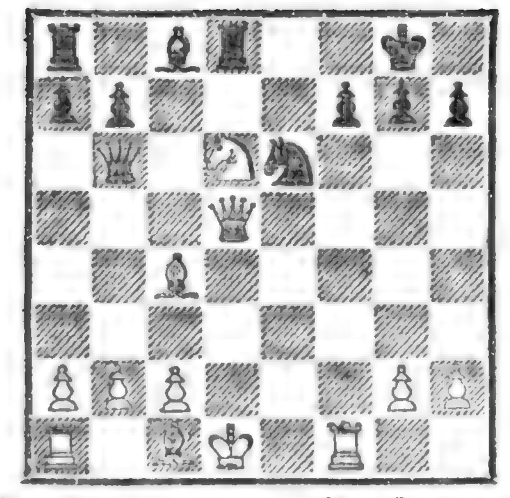


М. Тайманов — С. Якобсен

1. Фg7+! К : g7 2. Кh6×.

Как мы видим, вариации на тему спертого мата (а то и сам мат!) встречаются в соревнованиях самого разного ранга, и не только в партиях неопытных шахматистов. Забавно, что в 1970 г. на Всемирной шахматной Олимпиаде в Зигене сразу в двух партиях была осуществлена эта старинная комбинация. Вот финалы этих миниатюр.

Черные пожертвовали фигуру, возлагая надежды на связку. Однако коня



В. Унцикер — О. Сарапу

удается подкрепить: **1. Cf4! К : f4 2. Ф : f7+ Крh8 3. Фg8+ Л : g8 4. Кf7×.**

Аугусти — Узман

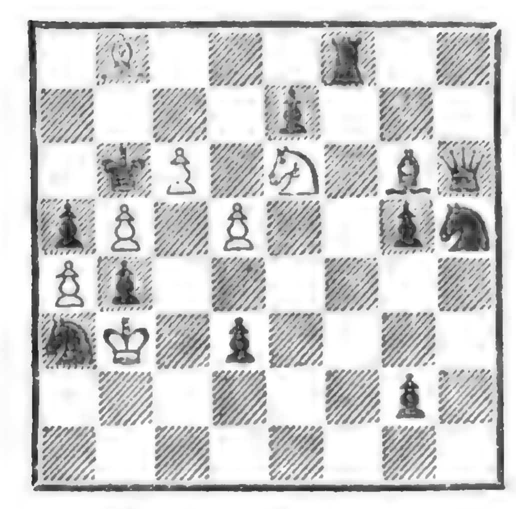
Испанская партия

Партия настолько коротка, что ее можно привести полностью: **1. e4 e5 2. Кf3 Кc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Кf6 5. 0—0 b5 6. Cb3 Cb7 7. Лe1 Cc5 8. c3 Кg4 9. d4 ed 10. cd?** (следовало играть 10. h3) **10. . .К : d4! 11. К : d4 Фh4! 12. Кf3 Ф : f2+ 13. Крh1 Фg1+ 14. Л : g1 Кf2×.**

Итак, шахматные практики при удобном случае всегда готовы отдать своего ферзя и объявить конем мат неприятельскому королю. А шахматные композиторы? Разумеется, в своем творчестве они никак не могли оставить без внимания такой увлекательный сюжет. Приведем несколько образцов, в которых старинная комбинация на спертый мат выражена в парадоксальной форме.

До сих пор решающая роль всюду принадлежала коню, хотя и без ферзя дело не обходилось. Идея заменить ферзя более слабой фигурой — слоном могла прийти в голову только такому изобретательному композитору, как Лойд.

С. Лойд, 1858

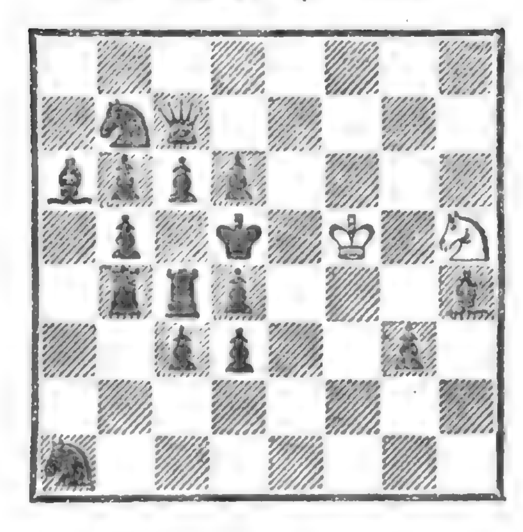


Мат в 6 ходов

1. Ch2! (с угрозой 2. Cg1+) **1. . .Kpa7 2. b6+! Kpa8** (2. . .Kpa6 3. Cg1 Лc8 4. b7 Фh8 5. b8K+! Л : b8 6. Kc7× или 4. . .Л : c6 5. dc) **3. Kc7+ Kpb8 4. Ka6+ Kpa8** (4. . .Kpc8 5. b7+). Учитывая последние два хода, здесь естественно смотрелось бы 5. Фb8+ Л : b8 6. Kc7×, но ферзя на доске нет... **5. Cb8! Л : b8** (грозило 6. b7×) **6. Kc7×!**

В комбинациях на спертый мат конь наносит заключительный удар, а остальные фигуры в этот момент, увы, бездействуют. Раз так, решил известный проблемист О. Блаты, то пусть эти статисты вообще будут убраны с доски!

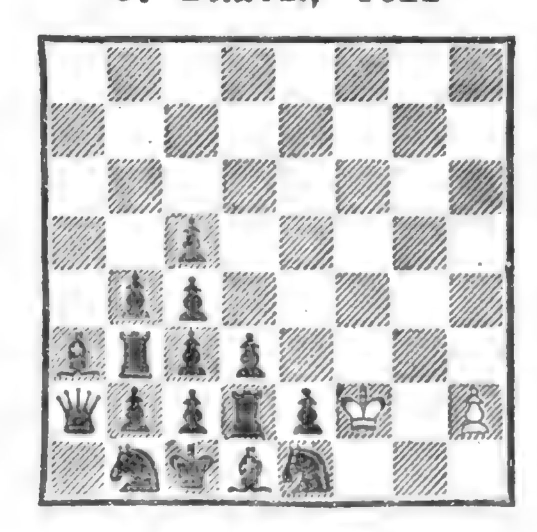
О. Блаты, 1932



Мат в 12 ходов

На этой фантастической картине у черных полный комплект фигур, но это их не спасает: **1. Kf4+ Kpc5 2. Ke6+ Kpd5 3. K : c7+ Kpc5 4. K : a6+ Kpd5 5. Kc7+ Kpc5 6. Ke6+ Kpd5 7. Kf4+ Kpc5 8. Kpe4 d5+ 9. Kpe5 Cf6+ 10. Kpe6 Kd8+ 11. Kpd7** и **12. K : d3×.**

О. Блаты, 1922



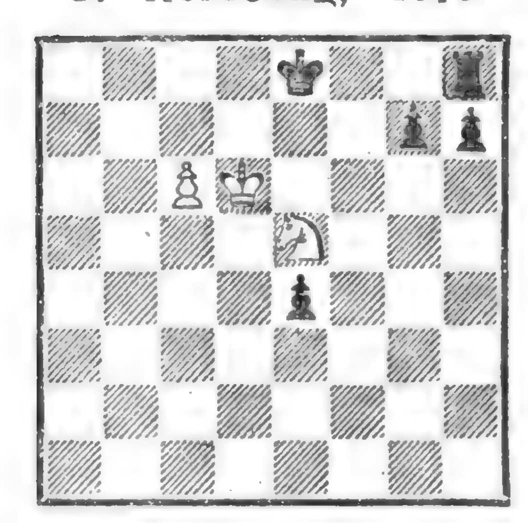
Выигрыш

Еще один шахматный монстр, придуманный О. Блаты. Черные опять, как на параде, представлены всей своей армией, правда, на этот раз их силы не так подвижны. А где же белый конь? Он еще не скоро появится на доске.

1. Кр : е1 Фа1 2. h3! (пешка не торопится, хитрость обнаружится позднее) **2. . .Фа2** (фигур-то у черных много, но двигаться в состоянии один ферзь) **3. h4 Фа1 4. h5 Фа2 5. h6 Фа1 6. h7 Фа2 7. h8К!** (наконец-то) **7. . .Фа1 8. Кf7 Фа2 9. Кg5 Фа1 10. Ке6 Фа2 11. К : с5 Фа1 12. Кb7 Фа2 13. Кd6 Фа1 14. К : с4 Фа2 15. Ка5 Фа1 16. К : b3×!** Если бы на втором ходу белые двинули свою пешку сразу на два поля вперед, то сейчас при всяком нападении новоявленного коня на пешку b3 черный ферзь защищал бы ее, и дело закончилось бы миром.

Теперь мы возвращаемся на землю, в реальный шахматный мир.

Э. Погосянц, 1979



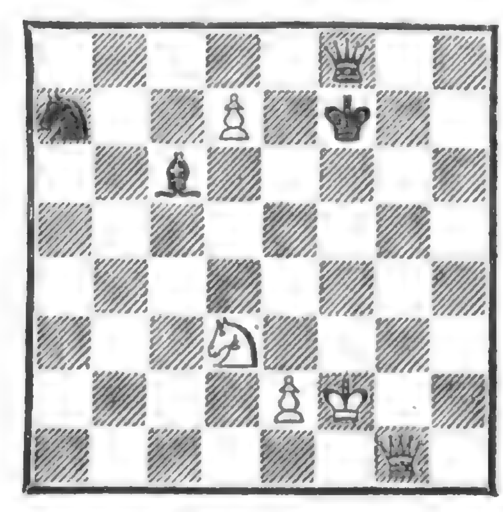
Выигрыш

Позиция вполне могла возникнуть в партии двух игроков. Этюд интересен тем, что, хотя завершается классическим спертым матом, пока еще у белых нет ферзя, а король черных, кажется, не собирается в угол. Матовая конструкция возникает в процессе тонкой предварительной игры.

1. с7 0—0! 2. Кс6! Теперь грозит 3. Кd8, причем нельзя ни 2. . .Ла8 из-за 3. Кb8, ни 2. . .Лс8 ввиду 3. Ке7+ Крf7 4. К : с8 е3 5. Ке7 е2 6. с8Ф е1Ф 7. Фс4+! Крf6 (7. . .Крf8 8. Фg8×) 8. Фf4×. Итак, белая пешка проходит в ферзи, но ведь и черная успевает превратиться одновременно с ней. **2. . .е3 3. Кd8 е2 4. с8Ф е1Ф.** Только теперь перед нами возникла знакомая картина. **5. Фс4+ Крh8 6. Кf7+ Крg8 7. Кh6+ Крh8 8. Фg8+ Л : g8 9. Кf7×.**

Следующий этюд, пожалуй, самый знаменитый на данную тему. Вряд ли можно предположить, что в начальной позиции, где фигуры обеих сторон разбросаны по всей доске, черному королю уготован спертый мат. Атака начинается тихим ходом ферзя,

А. Селецкий, 1933



Выигрыш

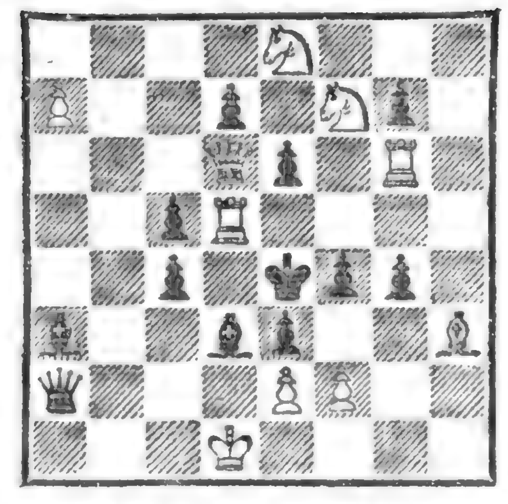
позволяющим черным первыми объявить шах.

1. Фg5! Kpe6+ (нельзя брать пешку — 1. . .C : d7 из-за 2. Kf4! с неотразимой угрозой 3. Ch5+, в то же время грозит 2. d8Ф) **2. Kpg1! Kp: d7** (2. . .C : d7 3. Cg4+ Kpd6 4. Фc5+). Черные восстановили материальное равновесие, но теперь приходит в движение матовый механизм. **3. Kc5+ Kpc8** (остальные отступления короля ведут к потере ферзя, например: 3. . .Kpd6 4. Фg3+ Kpd5 5. Cc4+! Kp : c4 6. Фb3+ Kp : c5 7. Фa3+) **4. Ca6+ Kpb8 5. Фg3+ Kpa8 6. Cb7+! C: b7 7. Kd7!! Фd8.** Единственный способ защитить поля b6 и b8. Теперь следует эффектный удар, достойно венчающий это великолепное произведение. **8. Фb8+!! Ф : b8 9. Kb6×.**

И в заключение одна задача с историческим сюжетом. В ней черному королю требуется объявить именно спертый мат, что на первый взгляд кажется совершенно невозможным.

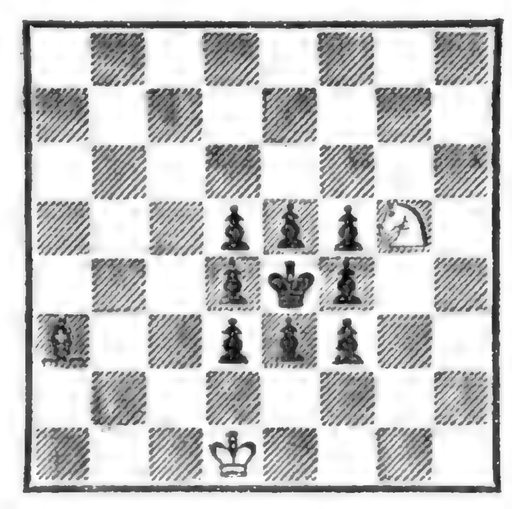
Крупнейший русский шахматный мастер и композитор прошлого века

К. Яниш, 1849



Спертый мат в 10 ходов

К. Яниш назвал свою задачу «Железная клетка Тамерлана». Вот каким образом черный король попадает в заточение: **1. f3+ gf 2. ed+ cd 3. Cf5+ ef 4. Лe6+ de 5. Лd4+ cd 6. a8C+ Фd5 7. C: d5+ ed 8. Kf6+ gf 9. Фe5+ fe 10. Kg5×.** Король в клетке!



Так при помощи старинной комбинации на спертый мат Янишу удалось запечатлеть жестокость и деспотизм среднеазиатского завоевателя XIV века Тамерлана.

Страничка пятая

СОРОК КВАРТЕТОВ

Чем меньше фигур на доске, тем охотнее мы решаем задачу или этюд. Особой популярностью у любителей шахмат пользуются миниатюры — в них чис-

ло фигур не превышает семи. Количество миниатюр, созданных шахматными композиторами, совершенно необозримо, существует много тысяч одних малюток (пять фигур и меньше). Минимальный материал, позволяющий создать достойное произведение шахматного искусства,— это четыре фигуры (о трехфигурных композициях речь пойдет на следующей «страничке»). Задачи и этюды с таким числом фигур мы называем квартетами.

Наша цель — познакомить вас со всеми видами квартетов и каждый из них представить какой-нибудь одной позицией. Прежде всего мы стремимся привести этюд или ортодоксальную задачу (т. е. задачу с обычным заданием — белые начинают и дают мат в определенное число ходов). Однако для некоторых квартетов ни этюда, ни такой задачи составить невозможно, и в этом случае мы предлагаем задачу на кооперативный мат. В «кооперативе» мат тоже ставят белые, но черные не мешают им, а, наоборот, всячески способствуют достижению цели.

Конечно, не все наборы из четырех фигур равноценны, но мы следуем нашему принципу и иллюстрируем каждый из них ровно одним квартетом.

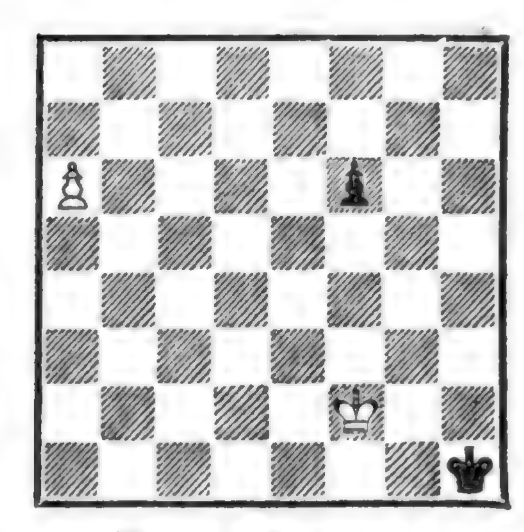
Выясним сначала, сколько существует различных наборов из четырех фигур. Поскольку два места на доске забронированы за королями, возможны два случая: 1) у белых и черных по одной фигуре, кроме короля; 2) у белых король и две фигуры, у черных одинокий король. В первом случае, комбинируя одну из пяти белых фигур (ферзь, ладья, слон, конь, пешка) с одной из пяти черных, получаем 25 возможных сочетаний. При этом наборы, отличающиеся цветом фигур, считаются различными. Действительно, материал «белая ладья против черной пешки» (при ходе белых) — это совсем не то же самое, что «белая пешка против черной ладьи». Во втором случае наборов на десять меньше — 15. Здесь любая пара фигур (обе они у белых) дает, очевидно, всего один набор.

Итак, на «страничку» попадут 40 шахматных квартетов. Если обоих королей сопровождает собственная фигура, то здесь придуманы как задачи, так и этюды; если же у черных один король, то, понятно, рассчитывать приходится лишь на задачу. Разумеется, каждый читатель может составить свой собственный список квартетов, и, возможно, он будет не менее интересным, чем наш.

Фигура против фигуры

Пешка против пешки. Наиболее популярен, конечно, геометрический этюд Рети, рассмотренный нами на второй «страничке» вместе с несколькими другими пешечными квартетами. Данный материал является чисто эндшпильным, и можно было бы привести еще целый ряд красивых этюдов. Однако, как ни странно, известны и остроумные задачи с двумя пешками, № 1 — одна из них.

№ 1. Э. Погосянц, 1970

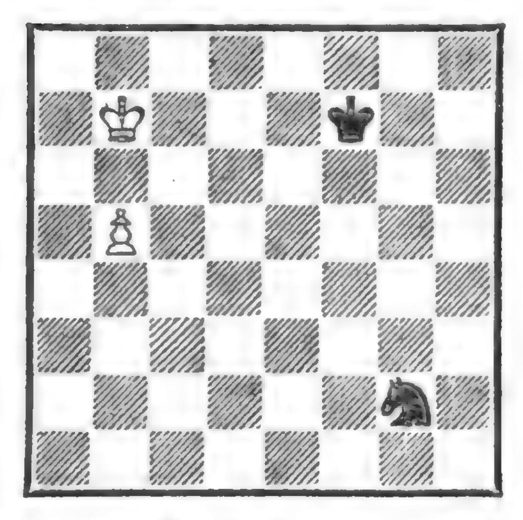


Мат в 5 ходов

1. a7 Крh2 (1. . .f5 2. a8Ф+ и 3. Фg2×) **2. a8Л!! Крh3 3. Лa4! f5 4. Лf4!** Вот в чем дело — при ферзе на f4 сейчас на доске был бы пат. **4. . .Крh2 5. Лh4×.**

Пешка против коня. Что может зависеть от одной белой пешки, противостоящей черному коню? Ведь справится с ней конь или нет — решать ему самому. Впрочем, вовремя двинуться вперед тоже значит немало — № 2.

№ 2. Ф. Прокоп, 1925



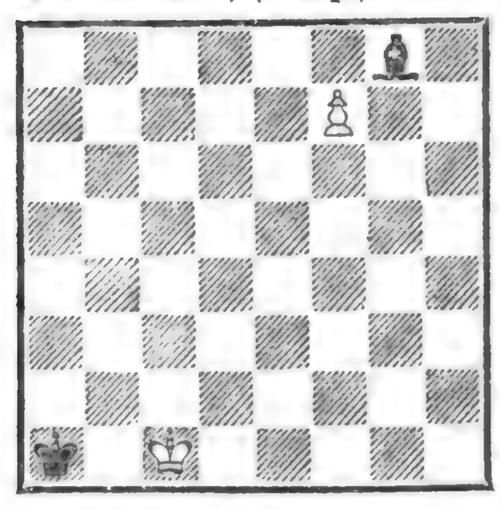
Выигрыш

Рано или поздно белый король должен уступить дорогу своей пешке. Однако излишняя галантность неуместна — при любом ходе короля конь догоняет пешку: 1. Крa8? Кe3! 2. b6 Кc4 3. b7 Кb6+ и 4. . . Кd7, 1. Крa7? Кf4! 2. b6 Кe6 3. b7 Кd8 4. b8Ф Кc6+, 1. Крa6? Кf4 2. b6 Кe6 3. b7 Кc5+; наконец, 1. Крc8? Кe3 2. b6 Кc4 3. b7 Кd6+. Итак, от короля требуется большая выдержка.

1. b6! Теперь поле, которое белые выберут для своего предводителя, зависит от реакции коня. **1. . . Кe3 2. Крa6! Кd5 3. b7 Кc7+ 4. Крa5,** или **1. . . Кf4 2. Крc8! Кd5 3. b7 Кb6+ 4. Крd8,** и в обоих вариантах пешка проходит в ферзи.

Пешка против слона. В № 3 ход 1. fgФ? приводит к пату, а решает **1. fgЛ!** (вновь на доске появляется ладья вместо ферзя) **1. . .Крa2 2. Лg3! Крa1 3. Лa3×.**

№ 3. О. Делер, 1923

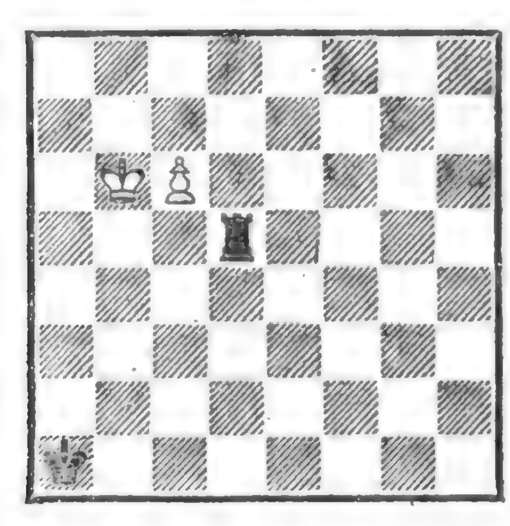


Мат в 3 хода

Изюминка задачи состоит в том, что после 1. f8Ф? Кра2 2. Фb4 черный слон приходит на помощь королю — 2. . .Сb3!, и мата нет.

Пешка против ладьи. Одно из немногих соотношений сил, при котором раздумывать при выборе квартета не приходится. Этюд № 4 входит в золотой фонд шахматного искусства.

№ 4. Ж. Барбье, Ф. Сааведра, 1895



Выигрыш

Наряду с пешечным этюдом Рети это самый знаменитый квартет на шахматной доске. Его решение знакомо всем любителям шахмат. **1. с7 Лd6+** (после 1. . .Лd2 2. с8Ф Лb2+ 3. Кра5 белый король по вертикалям «а» и «b» спускается вниз) **2. Крb5** (2. Крb7 Лd7, и ладья берет пешку; не достигает цели и 2. Крс5 Лd1 и 3. . .Лс1+) **2. . . Лd5+ 3. Крb4 Лd4+ 4. Крb3** (4. Крс3 Лd1 5. Крс2 отличается от основного варианта лишь перестановкой ходов) **4. . .Лd3+ 5. Крс2!** Теперь ладья не может напасть на белого короля с тыла, и кажется, что все кончено. Однако самые увлекательные события впереди. **5. . .Лd4!!** Удивительный шанс черных, на 6. с8Ф следует жертва ладьи: 6. . .Лс4+! 7. Ф : с4, и на доске пат. Однако надеждам черных не суждено сбыться. **6. с8Л!! Ла4** (грозило 7. Ла8×) **7. Крb3!** Эффектный заключительный аккорд, черные теряют ладью или получают мат в один ход. Четыре фигуры разыграли настоящий шахматный спектакль!

Рассмотренный этюд — один из самых ранних на тему «слабого превращения». Во всей шахматной литературе не найти такого остроумного и насыщенного финала при столь ограниченном материале.

История возникновения этюда такова. В партии Фентон — Поттер, игранной в Англии в 1875 г., возникла позиция, похо-

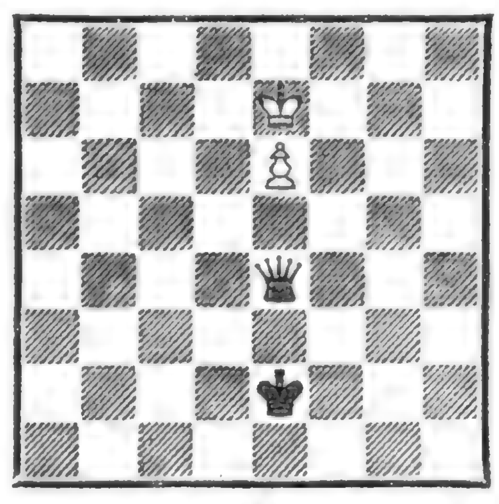
жая на нашу: белый король стоял на c6, пешка на b6; черный король на h3 и их ладья на a5. Здесь белые согласились на ничью, не заметив, что после 1. b7 Лa6+ 2. Крc5 их король спускается вниз и пешка превращается в ферзя. Вскоре И. Цукерторт, один из сильнейших шахматистов прошлого века, соперник В. Стейница в первом официальном матче на первенство мира, опубликовал позицию из партии, указав простой метод выигрыша за белых. Спустя 20 лет, узнав о смерти мастера Поттера, профессор французского языка Ж. Барбье вспомнил о старинной партии и, разбирая ее, обнаружил в сходной позиции (см. диаграмму) неожиданную патовую идею (c8Ф Лc4+!). Он опубликовал эту позицию, но с несколько иным заданием — белые начинают, и . . . черные делают ничью. Газета, в которой был напечатан этюд с посвящением Поттеру, попала на глаза аббату Сааведре.

Решая позицию Барбье, этот доселе никому не известный шахматист придумал фантастический для того времени мотив — он превратил пешку в ладью, избегая пата — c8Л! Посетив шахматный клуб Глазго, Сааведра ознакомил его членов со своим сенсационным открытием, благодаря которому вскоре прославился на весь шахматный свет. Так один-единственный ход дал Сааведре право на бессмертие! Удивительный случай в шахматной истории!

Хотя в популярных изданиях этот уникальный квартет с белой пешкой против черной ладьи часто называют позицией Сааведры, справедливо считать этюд коллективным плодом, принадлежащим сразу двум авторам — Барбье и Сааведре.

Пешка против ферзя. При таком материале не придумаешь ни обычной задачи, ни интересного этюда, и мы впервые вынуждены обратиться к кооперативному жанру — № 5. Заметим, что в «кооперативах» начинают черные и в записи решения на первом месте указываются их ходы.

№ 5. Э. Холэдэй, 1972



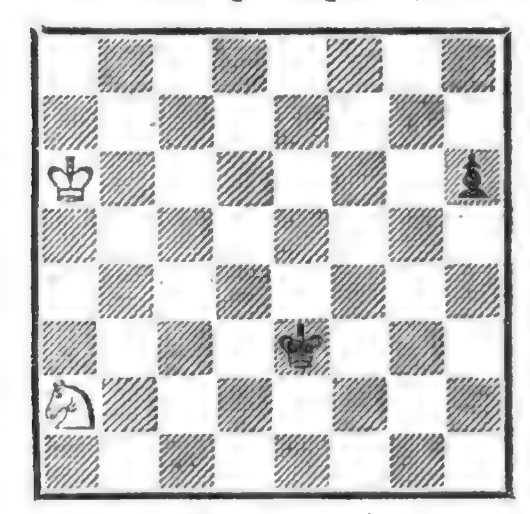
Кооперативный мат в 4 хода

Черный ферзь участвует в замуровании своего

короля: **1. Крf3 Крf6 2. Крg4 e7 3. Крh5 e8Л! 4. Фg4! Лh8×.**

Конь против пешки. При данном соотношении сил белым трудно рассчитывать на победу. Исключения представляют случаи, когда пешка стесняет собственного короля, и в результате его удается заматовать. Мы, однако, приведем пример № 6, в котором белому коню при помощи замысловатых скачков приходится догонять неприятельскую пешку, чтобы спасти положение.

№ 6. Н. Григорьев, 1932

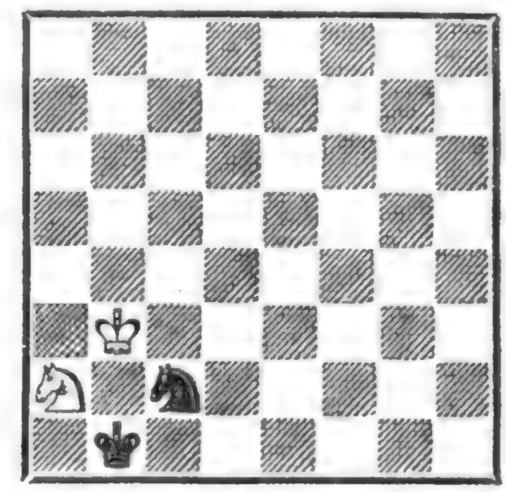


Ничья

1. Кb4! h5 2. Кc6! (2. Кd5+? Крf3 с выигрышем) **2. . .Крe4** (2. . .h4 3. Кe5 с простой ничьей) **3. Кa5!** (3. Кd8? h4 4. Кe6 Крf5 5. Кd4+ Крg4, и все кончено) **3. . .h4 4. Кc4!** (4. . .h3 5. Кd2+ и 6. Кf1 с ничьей) **5. Кe5+** (после 5. Кd2+ Крe2 6. Кe4 h4 все усилия белых пропали бы даром) **5. . .Крg3 6. Кc4! h3 7. Кe3.** Ничья.

Конь против фигуры. Если белому коню противостоит черный конь, ладья или слон, то не удается составить ни ортодоксальной задачи, ни этюда. Для кооперативных же маневров имеются богатые возможности. Перед нами по одному квартету для каждой черной фигуры (№ 7—№ 9).

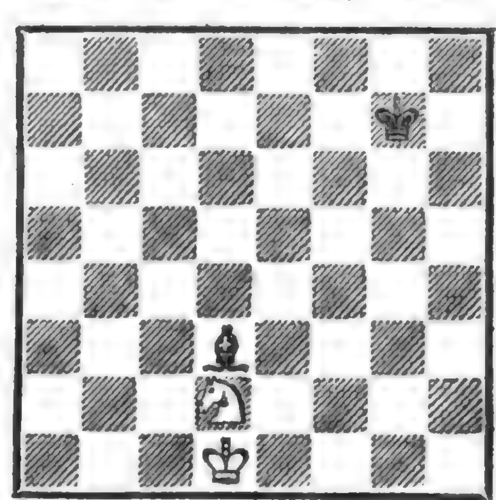
№ 7. З. Мах, 1937



Кооперативный мат в 4 хода

Вот как решается этот «квадрат». **1. Кa3 Крa4 2. Крb2 Кb4 3. Крa1 Крb3 4. Кb1 Кc2×.**

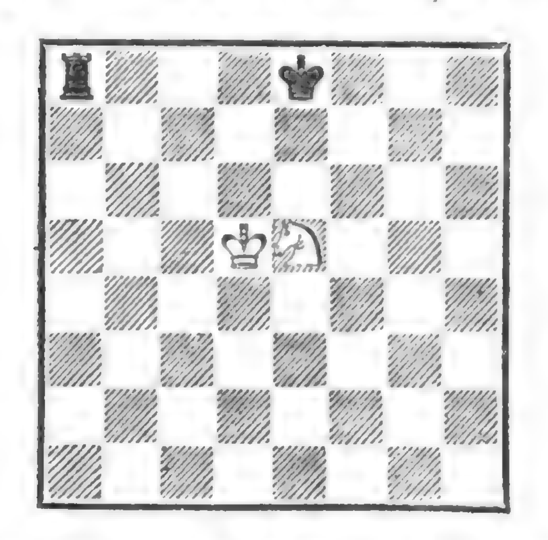
№ 8. Д. Бэбиз, 1967



Кооперативный мат в 7 ходов

Черный король находится рядом с угловым полем h8, однако мат получает в противоположном углу доски: **1. Крf6 Крc1 2. Крe5 Крb2 3. Крd4 Крa3 4. Крc3 Крa4 5. Крb2 Крb4 6. Крa1 Крa3 7. Сb1 Кb3×.**

№ 9. М. Миллиниеми, 1965

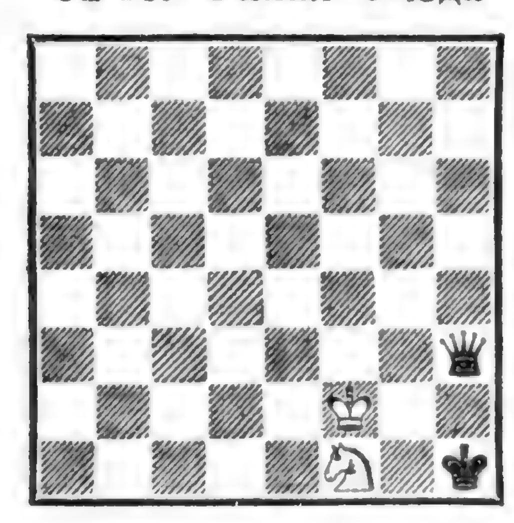


Кооперативный мат в 5 ходов

Решение неожиданно начинается с рокировки: **1. 0—0—0+! Крс6 2. Крb8 Кс4 3. Кра8 Крс7 4. Лd7+ Крс8 5. Ла7 Кb6×.**

Наконец, при коне против ферзя нельзя составить даже «кооператив» — просто не существует ни одной матовой позиции. Мы приводим позицию № 10 только для того, чтобы не создавать вакуум (по плану у нас каждый набор из четырех фигур должен быть представлен квартетом).

№ 10. Финал этюда

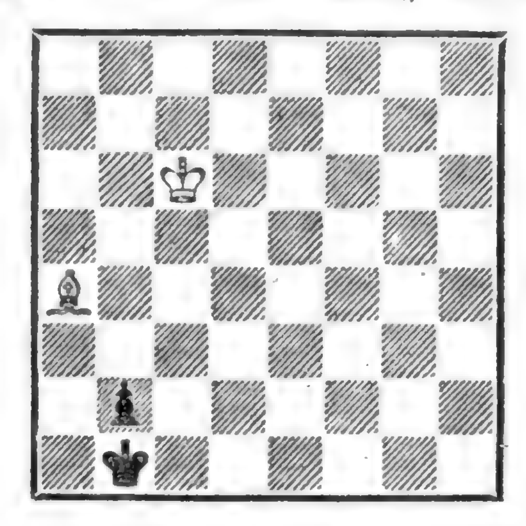


Ничья

Иллюстрация того, что в шахматах все возможно — надежду на спасение нельзя оставлять, даже имея одного коня против ферзя: **1. Кg3+ Крh2 2. Кf1+** с вечным шахом. Конечно, это не настоящее произведение, а лишь забавный эпилог какого-то этюда со многими фигурами в исходной позиции.

Слон против пешки. Пример № 11 хотя и прост, но не без изюминки.

№ 11. Э. Погосянц, 1979



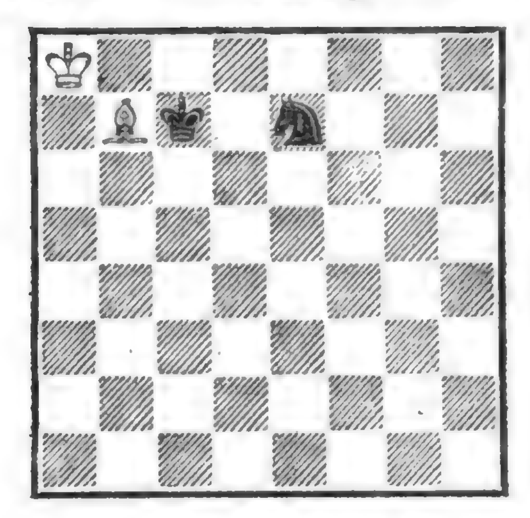
Ничья

1. Сb3! Единственная возможность предотвратить превращение пешки (1. Сb5 Крс2!, и черные выигрывают). Теперь возникают два симметричных варианта: **1. . .Кра1 2. Сс2** или **1. . .Крс1 2. Са2,** и пешка не проходит.

Слон против фигуры. При белом слоне против коня или слона черных, как и в предыдущем случае, приходится ограничиться «кооперативами» — № 12, 13.

Короли проходят по кругу, меняясь местами, после чего черный предводитель оказывается в матовой сети: **1. Крb6 Крb8**

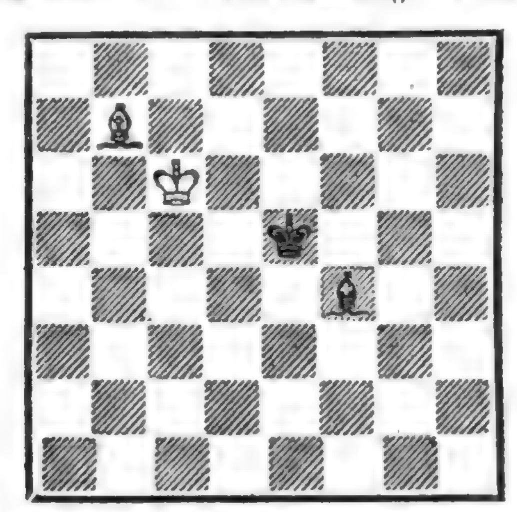
№ 12. Э. Альберт, 1963



Кооперативный мат в 5 ходов

2. Кс6+ Крс8 3. Кра7 Са6 4. Кра8 Крс7 5. Ка7 Сb7×.

№ 13. Э. Погосянц, 1980

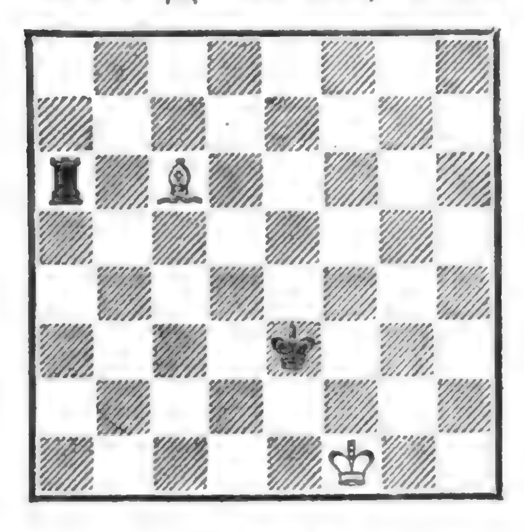


Кооперативный мат в 5 ходов

Очевидно, мат возможен только при разнопольных слонах. **1. Кре4 Са8!** (выжидательный ход) **2. Крf3 Крd5 3. Крg2 Кре4** (диагональное преследование, которое в этюдах встречается лишь при большом числе фигур) **4. Крh1 Крf3 5. Сh2 Крf2×.**

При слоне против ладьи не существует ни ортодоксальной задачи, ни «кооператива» (при всем желании черных мат их королю невозможен). Соотношение сил, вообще говоря, ничейное, но цель иногда достигается весьма тонким образом. Вот один старинный пример.

№ 14. Д. Лолли, 1763



Ничья

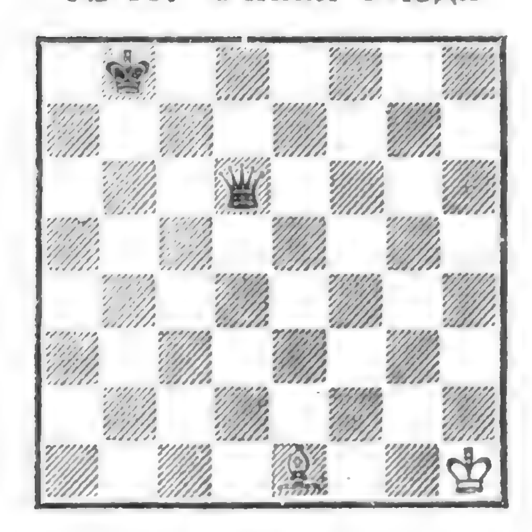
1. Сb7 (1. Сh1? Лa1+ 2. Крg2 Лс1 3. Крh2 Крf2 4. Сd5 Лс5 5. Сf7 Лс7 6. Сg6 Лс6 7. Сf5 Лh6+ 8. Сh3 Лh8, и мат следующим ходом) **1. . .Лb6 2. Сd5 Лb2 3. Сс6 Лf2+ 4. Крg1 Кре2 5. Сd5** (5. Сb5+ Крf3 6. Сс6+ Крg3 7. Се4 Ле2 с выигрышем) **5. . .Кре1 6. Сс6 Лf6 7. Сb7 Лg6+ 8. Крh2** (8. Крh1? Крf2, 8. Сg2? Кре2 9. Крh2 Крf2) **8. . . Крf2 9. Крh3 Лg3+ 10. Крh4** (10. Крh2? Лg7 11. Се4 Лg4), и черные вынуждены смириться с ничьей — белые продемонстрировали, что им не опасны никакие ловушки.

Позиция № 15, как и № 10, могла бы служить лишь хорошим окончанием этюда.

1. Сg3! Ф : g3 пат.

Заметим, что только два квартета — конь или слон против ферзя — не позволяют составить ни этюда,

№ 15. Финал этюда

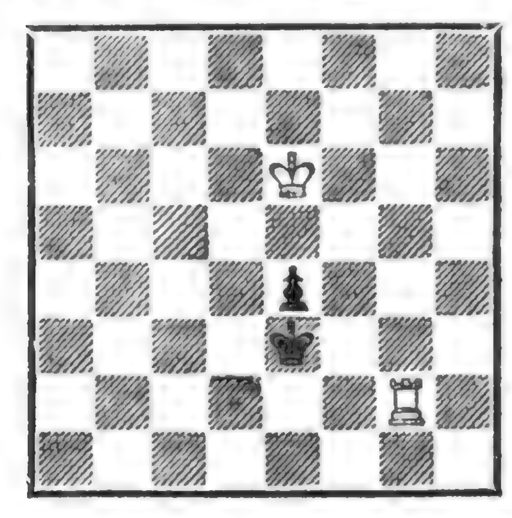


Ничья

ни задачи. Любое другое соотношение сил, как читатель убедится, дочитав «страничку» до конца, может служить основой для создания достойного произведения на шахматной доске.

Ладья против пешки. Богатый материал для этюдов на выигрыш. На этот раз предлагается самый свежий пример — № 16.

№ 16. Ю. Авербах, 1980

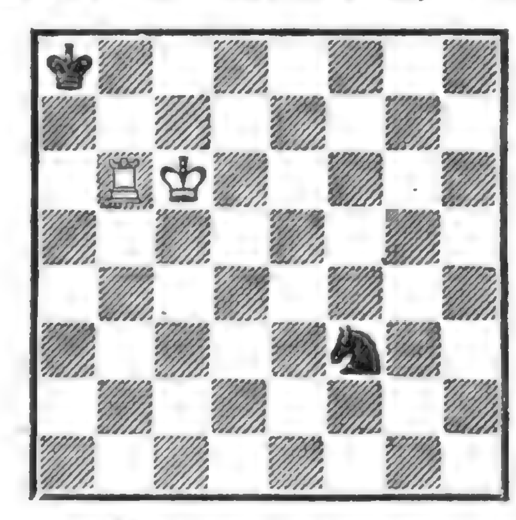


Выигрыш

1. Лg5! Неожиданное вступление, после которого возникают два эхо-симметричных варианта: **1. . .Крd2 2. Лd5+! Крс2 3. Ле5! Крd3 4. Крf5! е3 5. Крf4 е2 6. Крf3** с выигрышем пешки; **1. . .Крf2 2. Лf5+!** (вновь шах необходим, чтобы выиграть темп) **2. . . Крg2 3. Ле5! Крf3 4. Крd5! е3 5. Крd4 е2 6. Крd3** и т. д.

Ладья против коня. Шахматный историк Ван дер Линде обнаружил примеры борьбы ладьи против коня в одной старинной арабской рукописи, датированной 1140 годом! Как вы узнаете из второй части книги, позиции с ладьей против коня, в том числе этюдные, безошибочно умеет анализировать ЭВМ.

№ 17. В. Шинкман, 1905

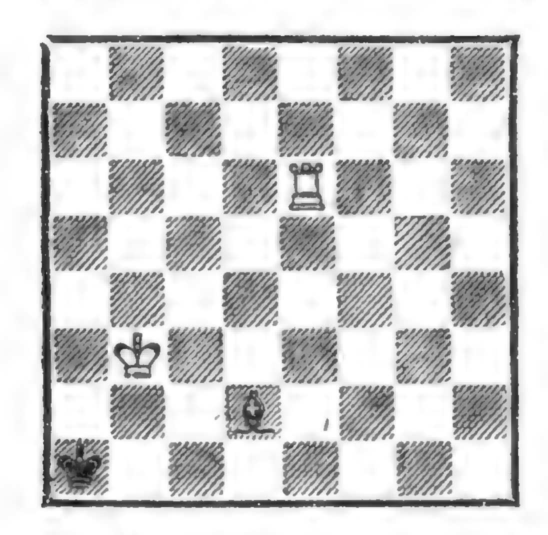


Мат в 5 ходов

1. Лb7! Все фигуры расположились на одной диагонали. Теперь, в зависимости от скачка черного коня, возникают два симметричных мата: **1. . .Кd4+ 2. Крb6! Ке6 3. Лh7, 4. Лh8 и 5. Л : К×; 1. . .Ке5+ 2. Крс7! Кс4 3. Лb1, 4. Лa1 и 5. Л : К×.**

Ладья против слона. И этот вид эндшпиля (в том числе этюды) безукоризненно разыгрывает компьютер, мы же здесь остановимся на задаче № 18.

№ 18. К. Фабель, 1933

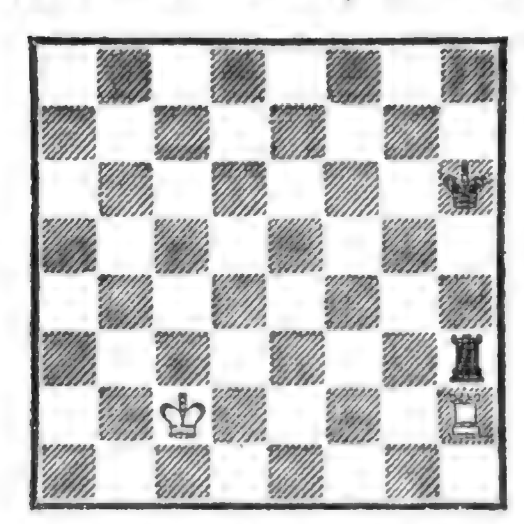


Мат в 3 хода

Черный король отрезан по горизонтали, но мат получает по вертикали: **1. Крс2!, 2. Ла6+ и 3. Л : С×.**

Ладья против ладьи. В «кооперативе» № 19 черная ладья, прежде чем будет снята с доски, тонко маневрирует, пропуская белого короля прямо к месту событий.

№ 19. Э. Альберт, 1963

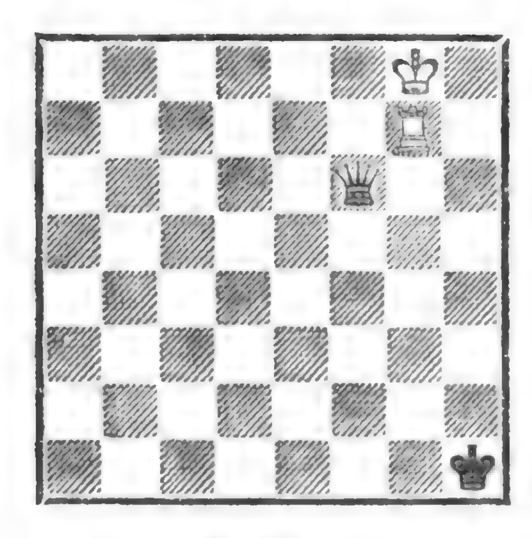


Кооперативный мат в 4 хода

1. Лh4! Крd3 2. Лh5! Kpe4 3. Лh3! Крf5 4. Крh5 Л : h3×.

Ладья против ферзя. Старинная позиция № 20 вошла во все учебники по эндшпилю.

№ 20. И. Бергер, 1889

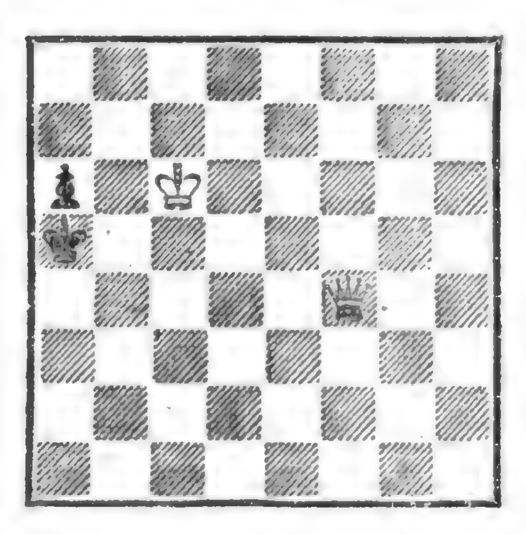


Ничья

1. Лh7+ Крg2 2. Лg7+ Крh3 (линия «f» для короля запрещена ввиду Лf7) **3. Лh7+ Крg4 4. Лg7+ Крh5 5. Лh7+ Крg5 6. Лg7+ Крh6 7. Лh7+ Крg6 8. Лh6+! Кр : h6 пат.** Черный ферзь в исходном положении может занимать любое поле на линии «f», кроме f5, и результат будет тот же — ничья.

Ферзь против пешки. Окончания такого типа досконально изучены в теории и носят учебный характер, а задачи бывают довольно интересны — № 21.

№ 21. Р. Лермэ, 1914



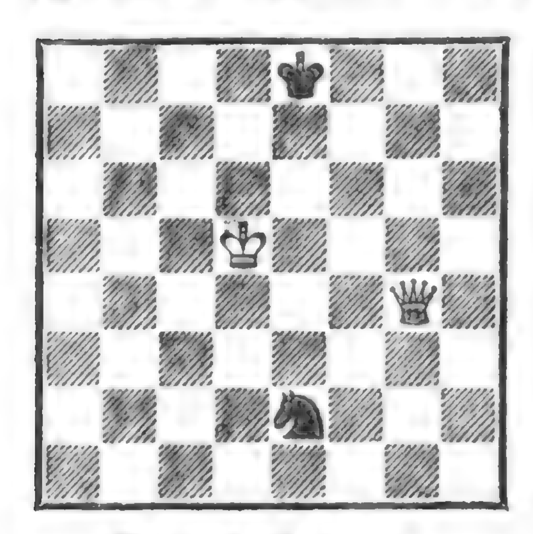
Мат в 4 хода

Белый король прижал своего оппонента к краю доски, но неожиданно позволяет ему вырваться на свободу, правда, ненадолго.

1. Крd5! Крb5 (b6) **2. Фb8+ Кра4** (а5) **3. Крс4** (возвращение на «круги своя»). **3. . .Кра5** (а4) **4. Фb4 ×.**

Ферзь против коня. В борьбе против коня или слона ферзь обычно совершает остроумный маневр, лишая неприятельского короля поддержки своей фигуры. Две остроумные задачи с таким соотношением сил были приведены на третьей «страничке». № 22 — самый знаменитый квартет «ферзь против коня». Ход королем на е6 просится, но ведь в распоряжении черных два опасных шаха.

№ 22. М. Хавель, 1904

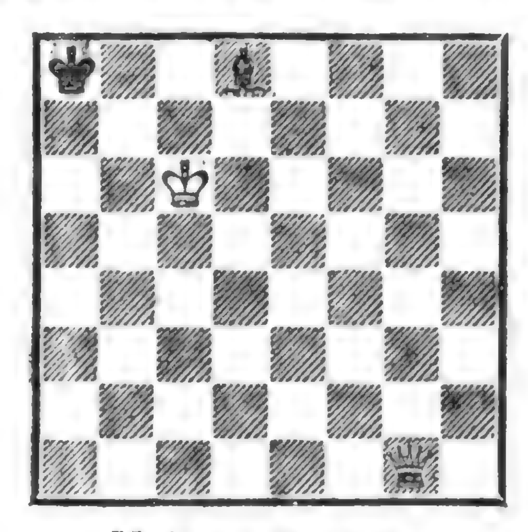


Мат в 3 хода

1. Кре6! Kd4+ 2. Ф : d4 Крf8 3. Фh8×; 1. . . Kf4+ 2. Ф : f4 Крd8 3. Фb8×. А если черные припасут шах для второго хода и отступят королем? В этом случае возникает еще одна пара эхо-матов: **1. . .Крd8 2. Крd6! Кре8** (увы, шаха нет) **3. Фg8×; 1. . .Крf8 2. Крf6! Кре8 3. Фс8×.**

Ферзь против слона. В № 23 черный король в мышеловке, и впечатление такое, будто ферзю достаточно приблизиться, чтобы она захлопнулась, но ферзь продолжает действовать издалека.

№ 23. К. Ханнеман, 1942



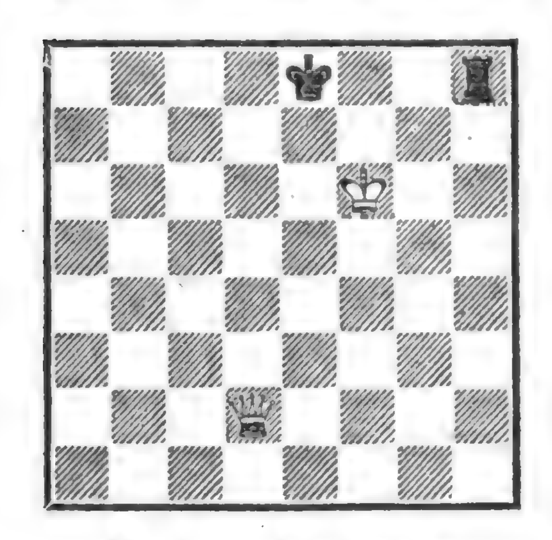
Мат в 3 хода

1. Фg7! Сс7 2. Кр : с7 Кра7 3. Фа1×. Не годится ни 1. Фd4? Сс7 2. Кр : с7 пат, ни 1. Фb1? Сb6! 2. Кр : b6 Крb8, и мата нет (асимметрия!).

Ферзь против ладьи. В № 24 черный король оттеснен на крайнюю линию, да и ладья занимает не самую удачную позицию; тем не менее для матования черного короля требуется более десяти ходов.

1. Кре6. Теперь у черных две возможности (рокировка исключается, так как только что двигались

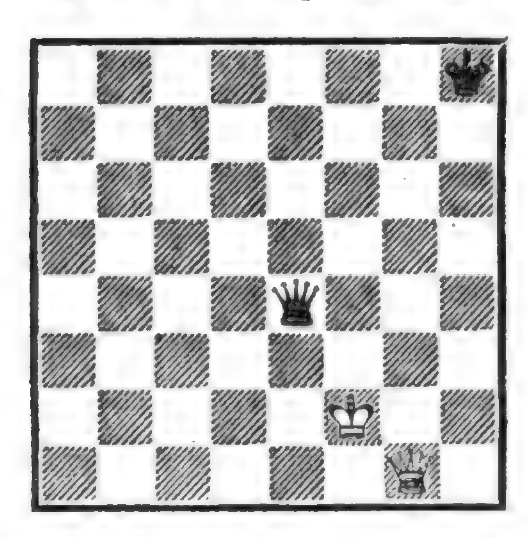
№ 24. В. Шпекман, 1976



Мат в 11 ходов

король или ладья). При 1. . .Крf8 мат дается быстро: 2. Фf4+ Крg7 3. Фf7+ Крh6 4. Крf6 Лf8 5. Ф : f8+ Крh5 6. Фb4 Крh6 7. Фh4×. Основной вариант возникает после **1. . .Лh7!** Белым предстоит сделать целую серию единственных ходов ферзем: **2. Фg5 Крf8 3. Фd8+ Крg7 4. Фe7+ Крg8 5. Фe8+ Крg7 6. Фf7+ Крh6 7. Фf6+ Крh5 8. Крf5 Лf7 9. Ф : f7+ Крh4 10. Фb3! Крh5 11. Фh3×.**

№ 25. Р. Лермэ, 1937



Кооперативный мат в 3 хода

Ферзь против ферзя. Закончим рассмотрение квартетов с равным числом фигур «кооперативом» № 25.

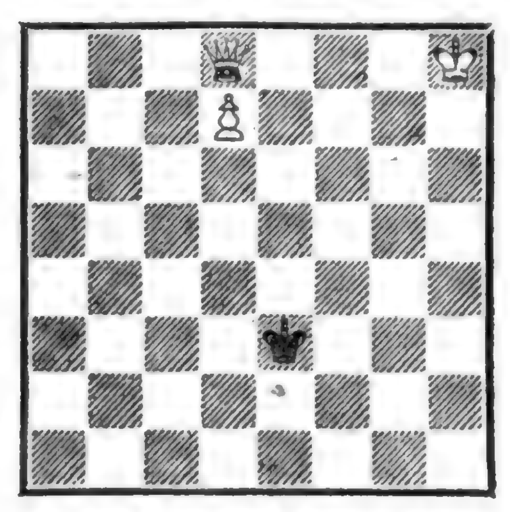
1. Фh7! Крg3! 2. Крg7 Крf4+ 3. Крh6 Фg5×.

Две белые фигуры

При таком преимуществе белых с этюдами дело плохо, но задач имеется очень много, и производить отбор было не так легко.

Ферзь и пешка. Пожалуй, самое распространенное сочетание в квартетах на шахматной доске.

№ 26. Я. Владимиров, 1978



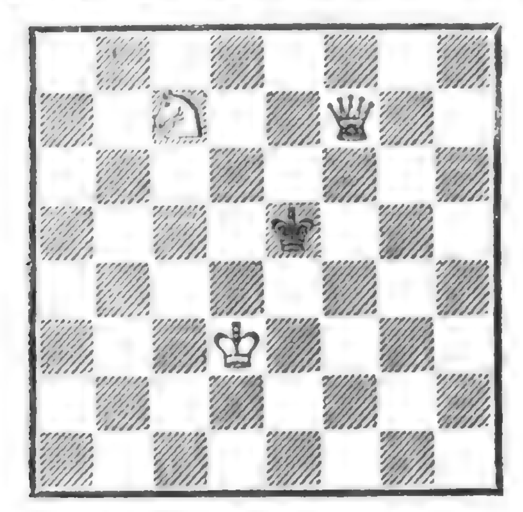
Мат в 4 хода

Четырехходовка № 26 иллюстрирует тему координации двух ферзей (второй скоро появится) на полях разного цвета. **1. Фg8!** Теперь возникает ряд вариантов: **1. . .Крd4 2. d8Ф+ Крc5 3. Фb3!** (2. . . Крc3 3. Фa2!); **1. . .Крd2 2. d8Ф+ Крc1 3. Фg2!; 1. . .Крf3 2. d8Ф Крe4 3. Фg4+** (2. . .Крf4 3. Фd4+) и т. д. Разумеется, четвертым ходом белые всюду дают мат.

Ферзь и конь. Трехходовки с таким материалом

решаются весьма остроумно, № 27 — самая знаменитая из них.

№ 27. В. Шинкман, 1885

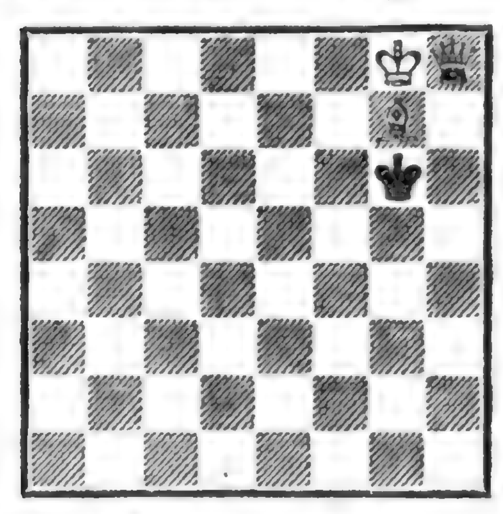


Мат в 3 хода

1. Ка8!! Парадоксальный первый ход производит сильное впечатление. **1. . . Крd6 2. Крd4 Крс6 3. Фd5×.**

Ферзь и слон. Классическое сочетание для трехходовых квартетов. Следующая задача, вместе с двумя другими квартетами, также изображающими букву «Г», была опубликована в День космонавтики — 12 апреля 1967 года. Этот «блок» посвящен Юрию Гагарину — первому человеку, покорившему космос.

№ 28. Э. Погосянц, 1967

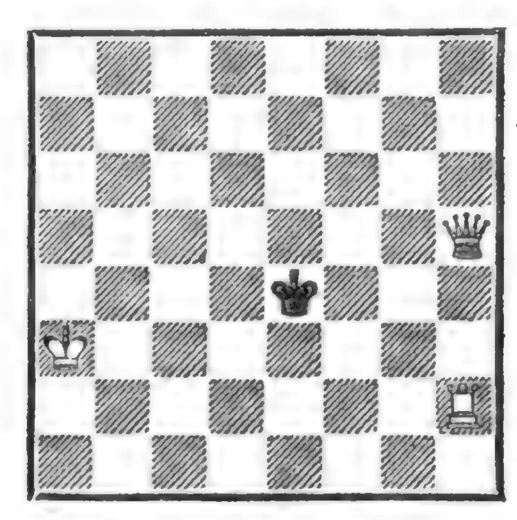


Мат в 3 хода

1. Фh3! Крg5 2. Фf3! Крg6 (2. . .Крh4 3. Сf6×) **3. Фg4×.**

Ферзь и ладья. Перевес белых слишком велик, но надо найти кратчайший путь к мату.

№ 29. В. Шинкман, 1885



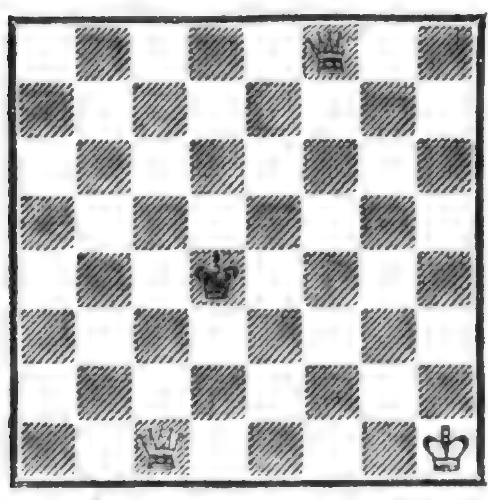
Мат в 4 хода

Посмотрите, как стягивается кольцо вокруг черного короля в № 29. **1. Фf7! Крd4 2. Фе6 Крс3** (2. . .Крс5 3. Лh4 Крb5 4. Лh5×) **3. Фd7! Крс4 4. Лс2×; 1. . .Кре5 2. Крb4** (этот же ход решает и в случае 1. . .Крd3 или Кре3) **2. . .Крd6** (на 2. . .Крd4 или Кре4 следует 3. Ле2 и 4. Фс4×) **3. Лh5 Крс6 4. Лh6×.**

Два ферзя. На обычной доске двум ферзям более чем достаточно четырех ходов, чтобы объявить мат черному королю. Можно предположить, что с увеличением размеров доски растет и число ходов, необходимых для матования. Однако, как ни странно, каковы бы ни были размеры доски, мат всегда ставит-

ся не позднее четвертого хода! Первым ходом один из белых ферзей дает шах по вертикали. В ответ на отступление черного короля на одну из соседних вертикалей другой ферзь (с помощью первого) зажимает его на двух вертикалях. При этом возникает примерно такая позиция, как № 30 (можно считать, что обычная шахматная доска представляет собой как бы фрагмент доски произвольных размеров).

№ 30. Бесчисленное множество задач

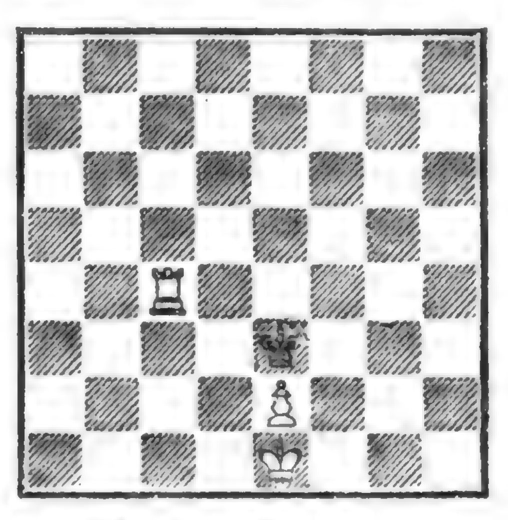


На любой доске два белых ферзя объявляют мат не позднее четвертого хода

Теперь на любое отступление короля следует соответствующий горизонтальный шах, например **2. . .Kpe4 3. Фc4+** или **2. . .Kpd5 3. Фf5+**, и мат следующим ходом: в первом случае 3. . .Kpe3 (e5) 4. Фff4×, во втором — 3. . .Kpd4 (d6) 4. Фcc5×. Черный король мог быть аналогично схвачен и по горизонталям. Очевидно, доска может иметь любые размеры и даже быть бесконечной; при этом начальное расположение белых ферзей и обоих королей несущественно (а в белом короле вообще нет необходимости).

Ладья и пешка. В № 31 оба короля проходят по кругу, но почетным он оказывается только для белого.

№ 31. Г. Гласс, 1903

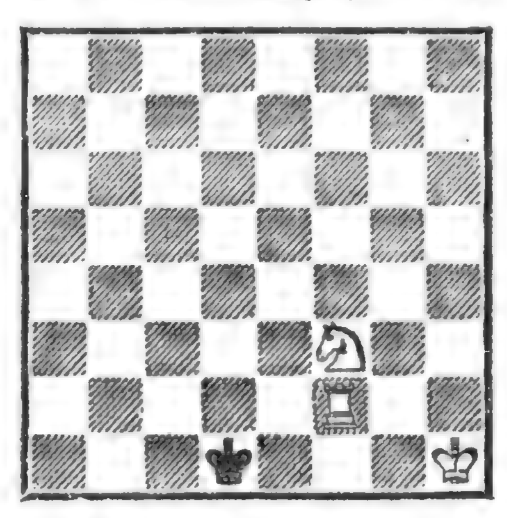


Мат в 4 хода

1. Kpf1! Kpd2 2. Kpf2 Kpd1 3. Kpe3 Kpe1 4. Лc1×.

Ладья и конь. В многоходовке № 32 без поддержки короля мат не поставить, поэтому белые должны подтянуть его к своему оппоненту.

№ 32. Х. Эберт, 1975

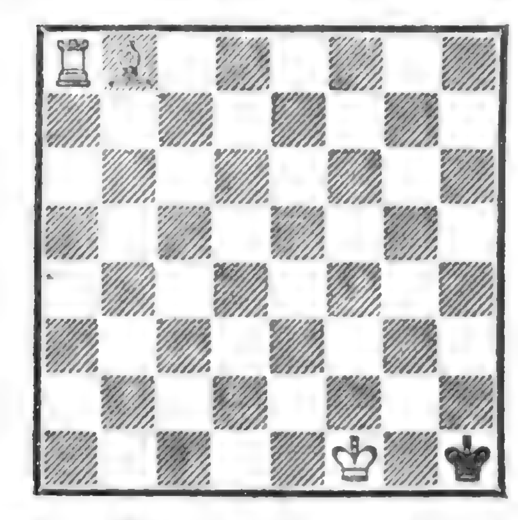


Мат в 6 ходов

1. Ла2! Крс1 2. Кd2 Крd1 3. Кb3! Кре1 4. Крg2 Крd1 5. Крf3 Кре1 6. Ла1×.

Ладья и слон. Мы выбрали задачу, в которой слон «лишняя» фигура — № 33.

№ 33. К. Лау, 1928

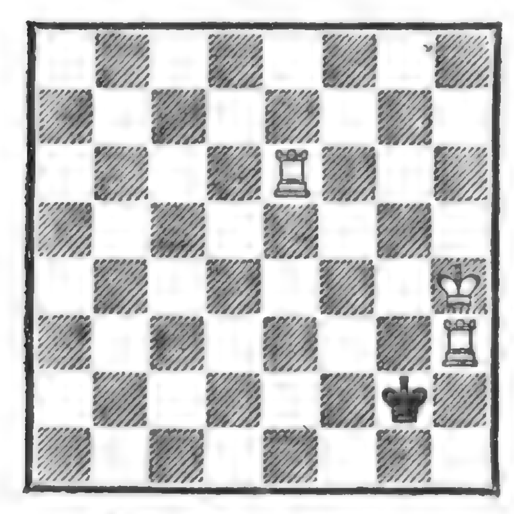


Мат в 3 хода

1. Сh2! Кр : h2 2. Ла3 Крh1 3. Лh3×.

Две ладьи. Чтобы добиться цели в № 34, белые должны поступиться одной ладьей.

№ 34. В. Шинкман, 1877

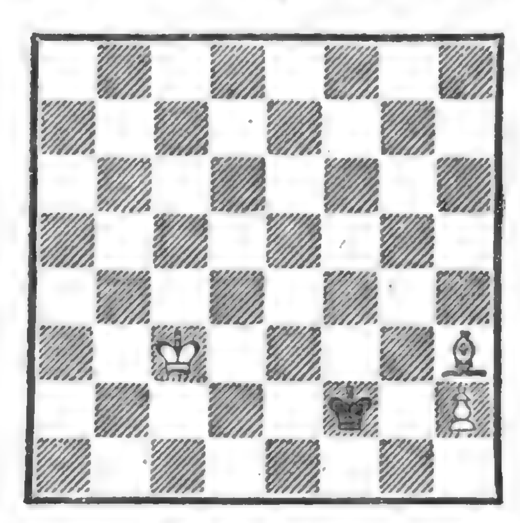


Мат в 3 хода

1. Лh1!! Кр : h1 2. Крg3 Крg1 3. Ле1×; 1. . .Крf3 2. Лh2 Крf4 3. Лf2×; 1. . . Крf2 2. Крh3 Крf3 3. Лf1×.

Слон и пешка. Задач придумано немало, но, оказывается, можно составить и этюд (№ 35).

№ 35. О. Фринк, 1923



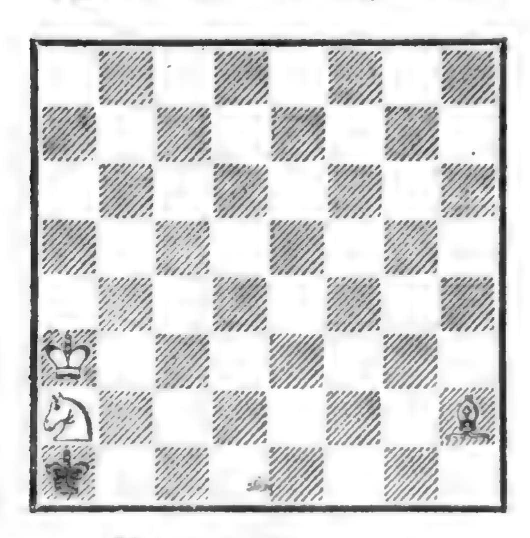
Выигрыш

Грозит Крg1, кроме того, угловое поле h8 не того цвета, и все же белым удается провести свою пешку в ферзи. **1. Cd7!!** Только это поле устраивает слона. **1. . .Кре3!** (1. . .Крf3 2. Крd4 Крf4 3. h4, и король вынужден пропустить пешку вперед) **2. h4 Кре4 3. h5 Кре5 4. h6 Крf6 5. Се8!** и т. д. Удивительное дело, черный король находится рядом с неприятельской пешкой, но не в состоянии ее задержать.

Слон и конь. Для того чтобы объявить мат слоном и конем, нужна, так сказать, специальная подготовка. Известны случаи, когда шахматист в турнирной партии не укладывался в заданное время (по кодексу на матование отводится 50 ходов). Забавно, что в 47-м чемпионате страны (высшая лига) международный мастер Ю. Аникаев ходов двадцать проверял

в таком эндшпиле технику матования гроссмейстера Ю. Балашова, но когда его короля медленно, но верно вынудили направиться в угол того же цвета, что и слон (обязательное условие!), он прекратил сопротивление. Задача С. Лойда № 36 имеет определенный практический интерес. Представьте себе, что вы легкомысленно играли эндшпиль и в данный момент уже израсходовали 45 ходов из пятидесяти положенных...

№ 36. С. Лойд, 1857



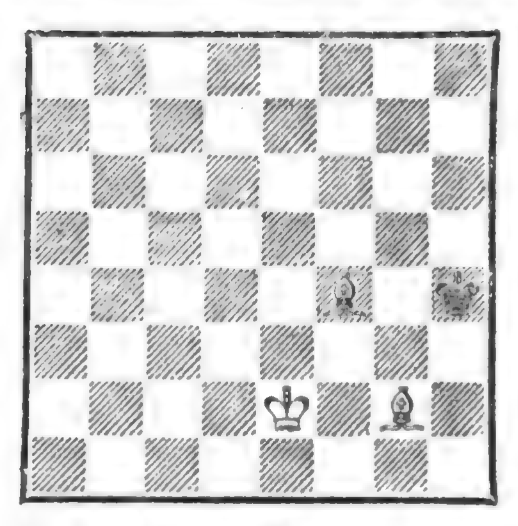
Мат в 5 ходов

1. Cd6 Крb1 2. Крb3 (первые два хода белых можно переставить) **2. . .Крa1 3. Ca3! Крb1 4. Кс3+ Крa1 5. Cb2×.**

Два слона. Это сочетание фигур не слишком интересное. Впрочем, хотя мат дается легко, найти кратчайший путь к цели не всегда просто — № 37.

1. Cf3! Крh3 2. Крf2 Крh4 3. Ce2 (начиная загонять короля в угол) **3. . . Крh3 4. Cg5 Крh2 5. Cf1!**

№ 37. В. Паули, 1919

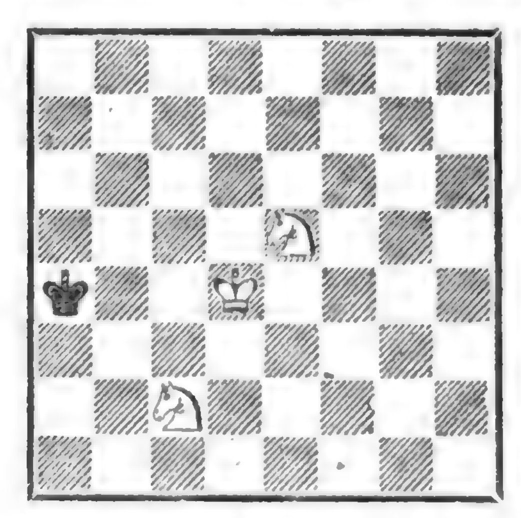


Мат в 7 ходов

Крh1 6. Cg2+ Крh2 7. Cf4×.

Два коня. Мат возможен лишь в том случае, если черный король подыгрывает белым — № 38. **1. Крb5!**

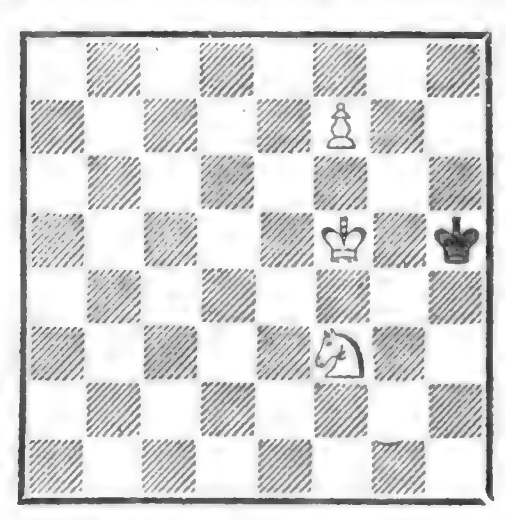
№ 38. Э. Альберт, 1964



Кооперативный мат в 4 хода

Кd7 2. Крa4! (черные топчутся на месте, но не ме-

№ 39. П. Тёрнгрен, 1928



Мат в 3 хода

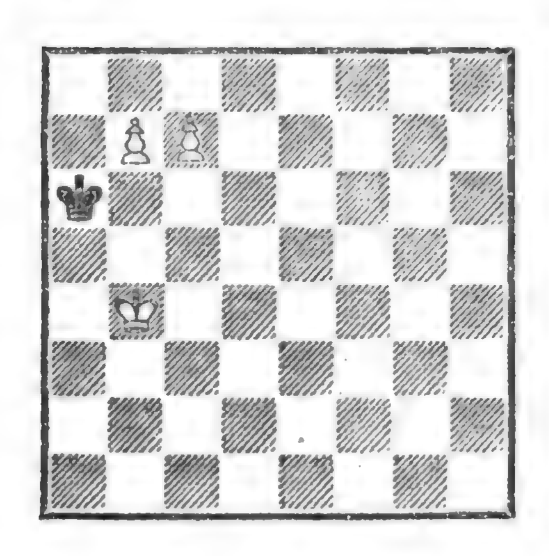
шают белому королю выполнить свою роль) **2... Крс5 3. Крb3 Крb6 4. Кра4 Кс5×.**

Конь и пешка. В № 39 решает **1. f8Л!** (1. f8Ф пат!) **1...Крh6 2. Лf7 Крh5 3. Лh7×.**

Две пешки. Задачи с двумя пешками, как правило, довольно интересны — в них всегда происходят необычные превращения. Парад квартетов мы заканчиваем позицией № 40, в которой фактически представлены сразу четыре задачи, объединенные формой близнецов. Одна из пешек всюду превращается в ферзя, а другая — в четыре разные фигуры: ферзя, коня, слона и ладью!

а) Диаграмма. **1. с8Ф** и **2. b8Ф×.**

№ 40. О. Делер, 1925



Мат в 2 хода

б) Белого короля переставить на b3. **В. Шпекман, 1964. Мат в 3 хода. 1. b8Ф Кра5 2. с8К! Кра6 3. Фb6×.**

в) Пешку b7 переставить на а7. **Л. Куббель, 1940. Мат в 3 хода. 1. а8С!, 2. с8Ф** и **3. Фb7×.**

г) Пешку с7 переставить на g7. **Х. Штаудте, 1965. Мат в 3 хода. 1. b8Л! Кра7 2. g8Ф Кра6 3. Фа2×.**

Страничка шестая

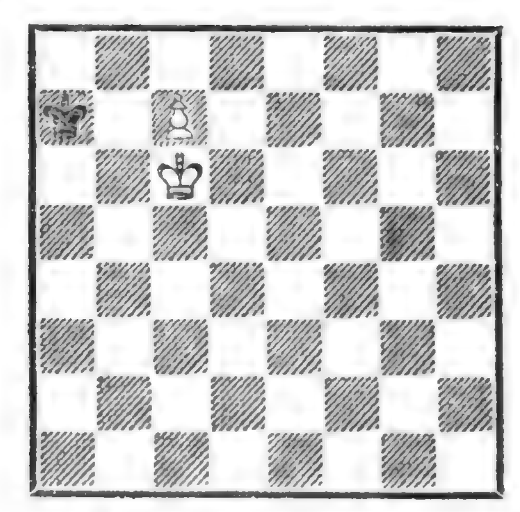
ТРИО И ДУЭТЫ

На предыдущей «страничке» мы убедились, что для составления интересной задачи или этюда вполне достаточно четырех фигур. А как обстоят дела с меньшим материалом? Можно ли придумать что-либо заслуживающее внимания с тремя или двумя фигурами на доске? Оказывается, и в таком шахматном микромире создано немало любопытных произведений самых разных жанров, правда, с преобладанием необычных и шуточных задач. На этой «страничке» мы познакомимся с рядом таких экспонатов.

Если говорить об ортодоксальных задачах, то, очевидно, они могут получиться одним из трех способов: при одиноком черном короле белого предводителя сопровождает пешка, ладья или ферзь.

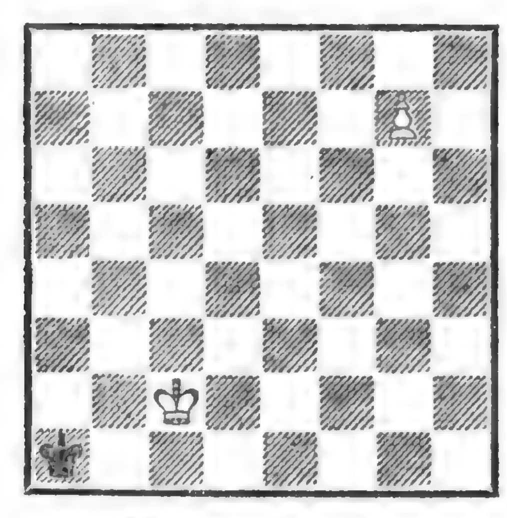
Старинные двухходовки № 1, 2 относятся к патовой теме — в обеих решает пре-

№ 1. К. Томплинсон, 1845



Мат в 2 хода

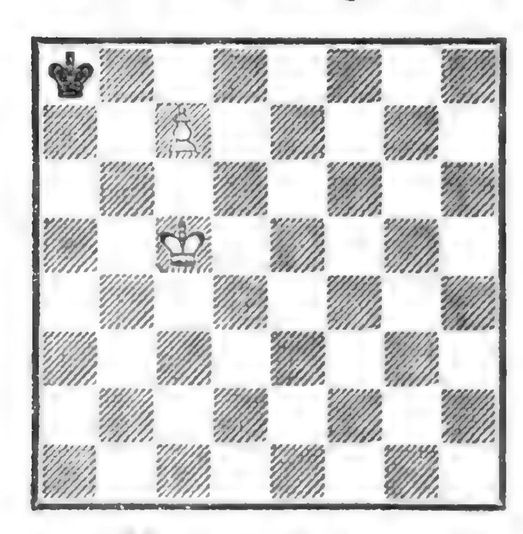
№ 2. Е. Кук, 1868



Мат в 2 хода

вращение пешки в ладью (но не в ферзя): в № 1 — **1. c8Л!**, в № 2 — **1. g8Л!** и **2. Лa8×.**

№ 3. Х. Мейер, 1910

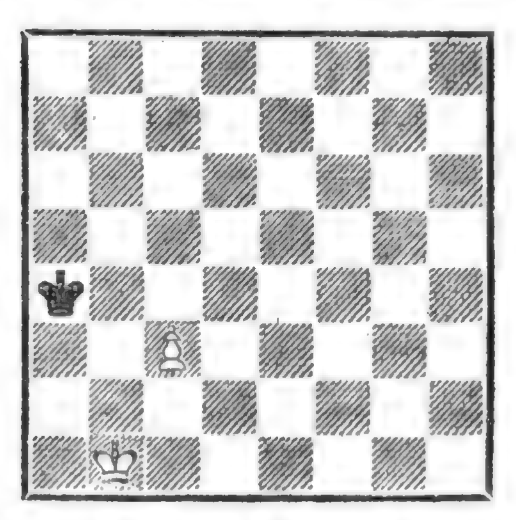


Мат в 3 хода

Более поздняя задача № 3 совершенствует № 1, появление ладьи здесь задерживается на один ход — **1. Крc6! Крa7 2. c8Л! Крa6 3. Лa8×.**

Идее превращения пешки в ладью при столь незначительном материале можно придать шуточную форму — № 4.

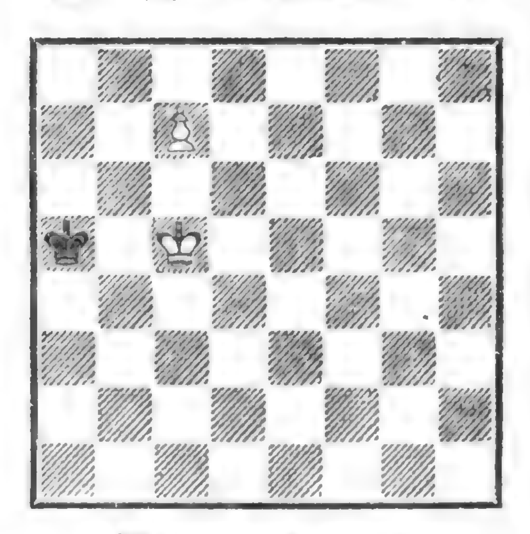
№ 4. Э. Погосянц, 1981



Мат в 3 хода

Хитрость заключается в том, что белые первым делом . . . складывают доску пополам! Теперь следует **1. Крc2! Крa3** (поля a5 и b5 остались на другой половине доски!) **2. c4Л!** (четвертая горизонталь стала последней) **2. . .Крa2 3. Лa4×.**

№ 5. Д. Хофман, 1971



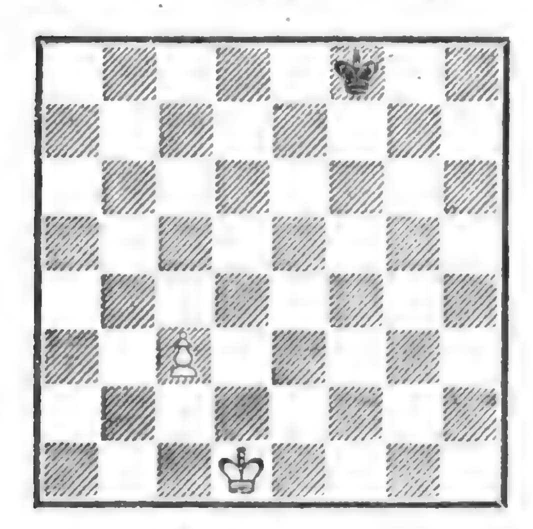
Мат в 3 хода

В № 5 вступление несколько грубовато — **1.**

с8Ф, но зато дальний маневр новоявленного ферзя на следующем ходу единствен: **1. . .Кра4 2. Фh3! Кра5 3. Фа3×.**

Встречаются ли среди трио настоящие этюды? Речь может идти только о материале «король с пешкой против короля». Обычно позиции такого типа относят к теоретическим, однако некоторые из них принято считать этюдами.

№ 6. М. Дртина, 1908

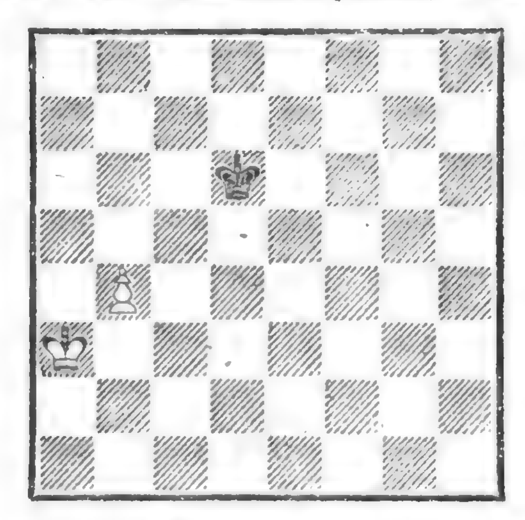


Выигрыш

1. Крс2! Кре7 2. Крb3! (обходной маневр с целью занять оппозицию, к ничьей ведет 2. Крd3? Крd7 3. Крd4 Крd6) **2. . .Крd6 3. Крb4 Крс6 4. Крс4,** и пешка проходит в ферзи. Любопытно, что при ее перестановке с с3 на b4 решающий маршрут короля удлиняется на один ход: **1. Крс2 Кре7 2. Крb3 Крd6 3. Кра4! Крс6 4. Кра5** и т. д.

№ 7. 1. Кра4 Крс6 2. Кра5 Крb7 3. Крb5 Кра7 4. Крс6 Кра6 5. b5+ Кра7 6. Крс7 Кра8 7. Крb6 Крb8 8. Кра6!

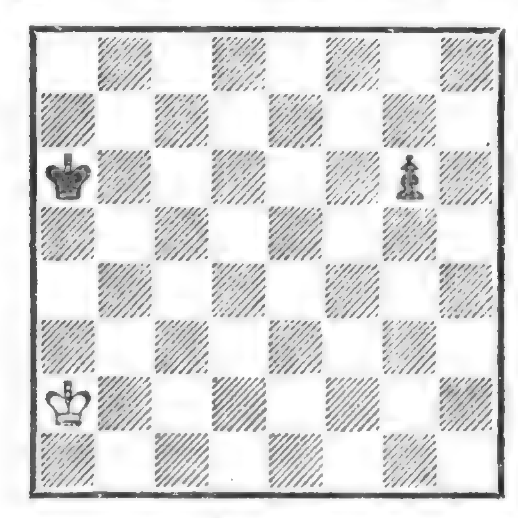
№ 7. А. Хильдебранд, 1954



Выигрыш

Кра8 9. b6 Крb8 10. b7 Крс7 11. Кра7 и **12. b8Ф.** Любопытно, что при симметричной ситуации после семи ходов решает только маневр белого короля на а6; к ничьей приводит симметричное 8. Крс6? Кра7 9. b6+ Кра8 10. Крс7 пат.

№ 8. А. Мандлер, 1969

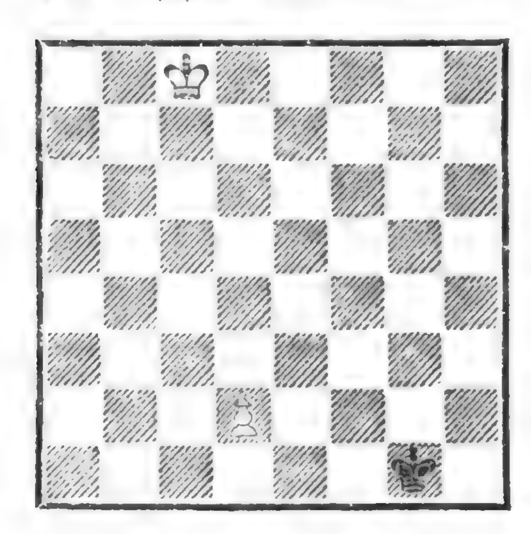


Ничья

В № 8 после переброски королей на другой фланг: **1. Крb2! Крb6 2. Крс2! Крс6 3. Крd2! Крd6 4. Кре2 Кре6 5. Крf2 Крf6 6. Крg2!** черные теряют господство над полями соответствия. Конечно, решение совсем простое, но зато мы имеем уникальный пример, когда белые в этюде представлены одним королем.

Кооперативные трио могут оказаться увлекательнее позиций с обычным заданием, так как в них точная игра требуется не только от двух белых фигур, но и от черного короля.

№ 9. Дж. Бан, 1961



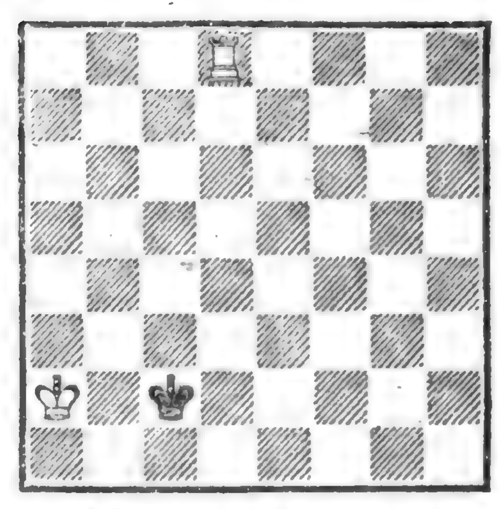
Ход белых.
Кооперативный мат в 7 ходов

В № 9 пешка должна идти вперед, но она не спешит — **1. d3!** При таком малом материале эта популярная идея проигрыша темпа производит сильное впечатление. **1. . .Крf2 2. d4 Крe3 3. d5 Крd4 4. d6 Крc5 5. d7 Крb6** (при поспешном 1. d4 черный король сейчас не успел бы проскочить через поле b6, контролируемое появляющимся на доске ферзем) **6. d8Ф+ Крa7 7. Фa5×.**

Еще два трио с участием белой пешки мы рассмотрим чуть ниже, а сейчас на очереди ладья.

Заматовать ладьей голого короля сумеет каждый, а вот чтобы сделать это кратчайшим путем, в № 10 надо поломать голову. **1.**

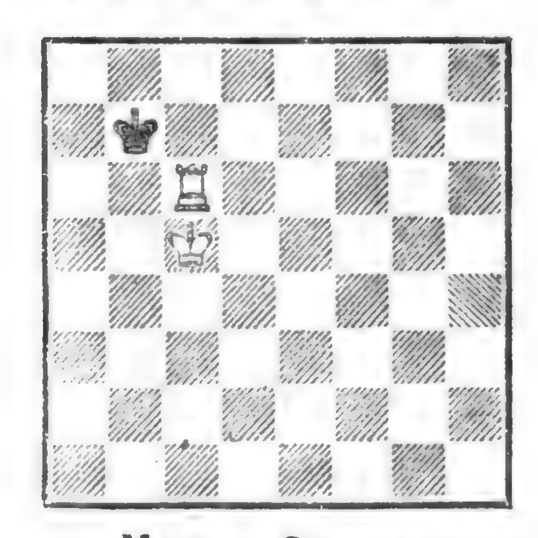
№ 10. Л. Цаглер, 1973



Мат в 12 ходов

Крa3! Крc3 2. Крa4 Крc4 3. Лd1! Крc5 4. Крb3 Крb5 5. Лc1 Крa5 6. Крc4 Крb6 7. Крb4 Крa6 8. Крc5 Крb7 9. Крb5 Крa7 10. Крc6 Крa8 11. Крc7 Крa7 12. Лa1×.

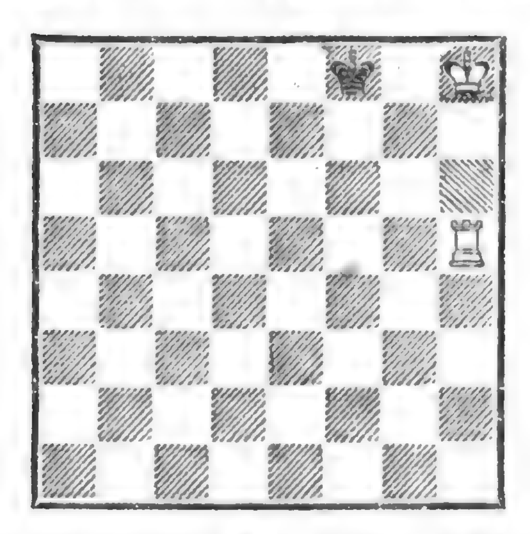
№ 11. Погосянц, 1980



Мат в 2 хода

Если в № 4 доска складывалась пополам, то в задаче-шутке № 11 с доской проделывается еще более неожиданная манипуляция. Для того чтобы так быстро заматовать черного короля, надо предварительно. . .отпилить от доски последнюю горизонталь (или прикрыть ее, если доску жаль). Теперь королю деться некуда: **1. Крb5! Крa7 2. Лc7×.**

№ 12. М. Вукович, 1962

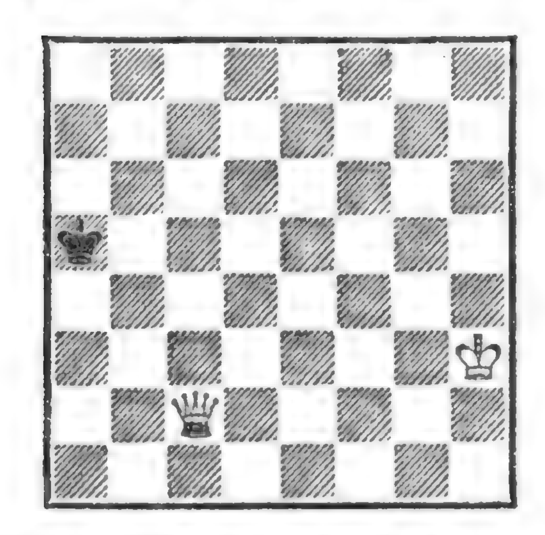


Кооперативный мат в 3 хода

Если бы в № 12 черный король сопротивлялся, не хватило бы и двенадцати ходов. Его помощь заметно ускоряет развязку: **1. Крe7!** (начинают черные) **1. . .Крg7 2. Крe8! Крf6 3. Крf8 Лh8×.**

Обычное матование ферзём одинокого короля — слишком примитивное занятие, поэтому такое трио мы иллюстрируем «кооперативом» № 13.

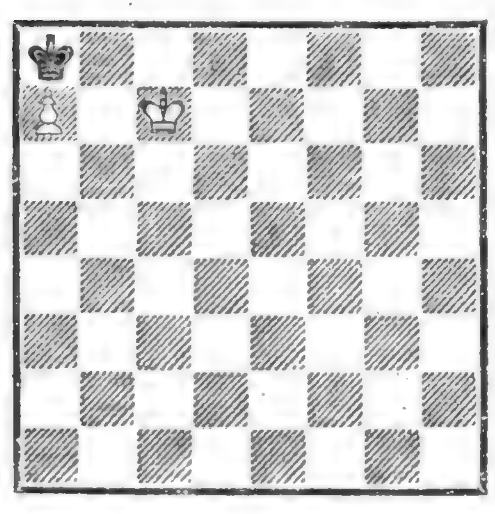
№ 13. Р. Форстер, 1966



Кооперативный мат в 4 хода

1. Крb4 Фh2! 2. Крc3 Крg2! (остроумный способ пропустить черного короля к месту его гибели) **3. Крd2 Крf3+ 4. Крe1 Фe2×.**

№ 14. А. Гербстман, В. Слободенюк, 1976



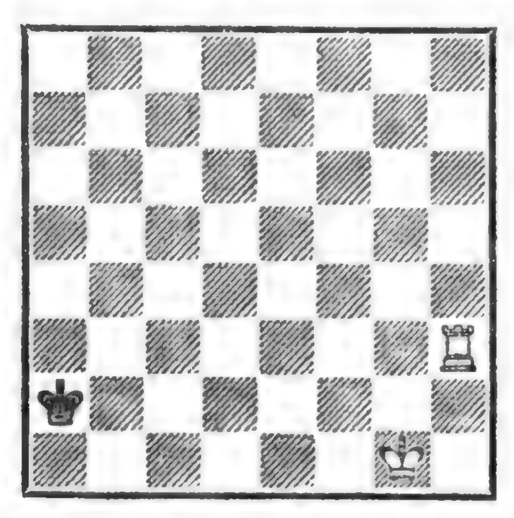
Белые берут назад последний ход и дают мат в 1 ход

а) Диаграмма.

б) Короля с c7 переставить на c8.

Целая серия сверхминиатюр связана со взятием ходов назад. В задачах-близнецах № 14 возвращается ход b6 : a7, вместо чего следует **1. b7×**, причем, как легко убедиться, в первом случае на a7 мог стоять только черный конь, а во втором — только черный слон. Заменяя в б) пешку a7 белым конем, получаем третьего близнеца — вместо Кb5 : Сa7 решает **1. Кc7×.**

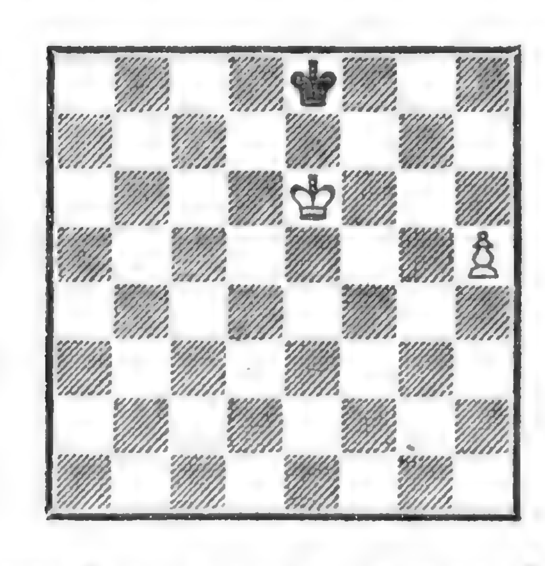
№ 15. К. Фабель, 1949



Белые берут назад последний ход и дают мат в 2 хода

В задаче-шутке № 15 попробуй догадайся, что последним ходом белых была... короткая рокировка. Самое удивительное, что в ней участвовал один король, переместившийся с e1 на g1. Дело в том, что белые играли партию с форой в две ладьи, а ладья на h3 — превращенная! Вместо короткой рокировки они теперь делают длинную, в результате чего их король попадает с e1 не на g1, а на c1 (ладья a1, как и h1, данная в фору, участвует в рокировке чисто символически). После **1. 0—0—0!** черный король вынужден отступить в угол — **1. . .Крa1**, где и получает мат — **2. Лa3×.**

№ 16. Э. Погосянц, 1980



Белые берут назад последний ход и дают мат в 1 ход

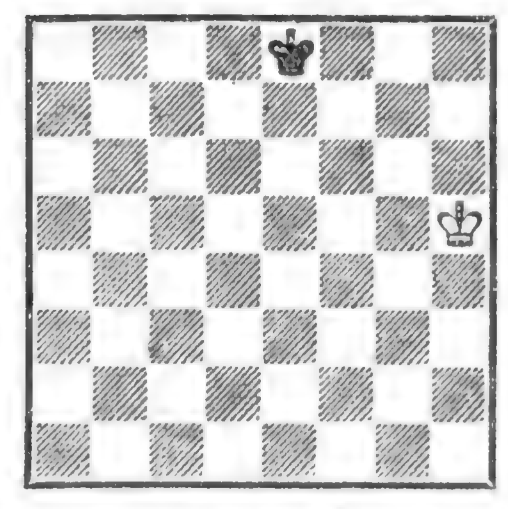
Задачу-шутку № 16 можно рассматривать как иллюстрацию к «Евгению Онегину». Вспомним известную «партию» между Ленским и Ольгой:

Уединясь от всех далеко,
Они за шахматной доской,
На стол облокотясь порой,
Сидят, задумавшись глубоко,
И Ленский пешкою ладью
Берет в рассеяньи свою.

Данная позиция как раз возникла после того, как рассеянный Ленский нарушил правила игры и взял пешкой g4 свою ладью на h5. Теперь он умоляет Ольгу простить его, берет назад ход g4 : Лh5 и объявляет ошеломленной барышне шах и мат **1. Лh5—h8×!**

Хотя задача эта и шуточная, но интересно, что она не допускает кривотолков. Например, предположение, что Ленский взял на h5 своего ферзя, а не ладью, приводит к выводу, что Ольга тоже играла рассеянно,— иначе не объяснить, почему черный король отправился под шах. Однако у Пушкина об этом ничего не сказано!

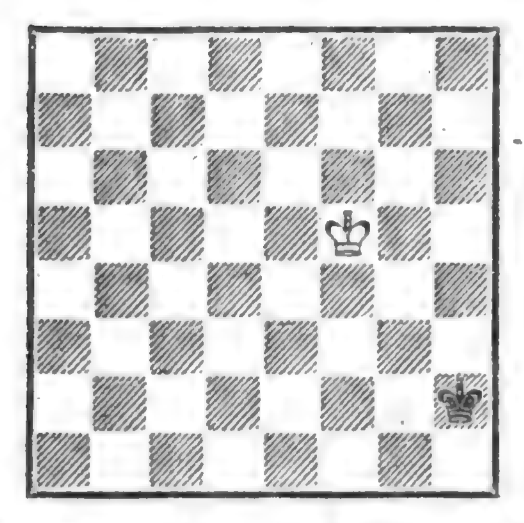
№ 17. Дж. Суньер, 1923



Белые и черные берут назад последний ход, затем черные делают ход и белые дают мат в 1 ход

Задание в № 17 настолько расширяет возможности сторон, что одних королей хватает без всяких шуток! Последним ходом белый король взял с g6 черную ладью h5 (Крg6 : Лh5), которая в свою очередь только что побила с h8 белого ферзя (Лh8 : Фh5). В восстановленной позиции черные делают короткую рокировку **0—0!** и сразу получают мат — **1. Фh5—h7×.**

№ 18. Ф. Вайрд, 1910



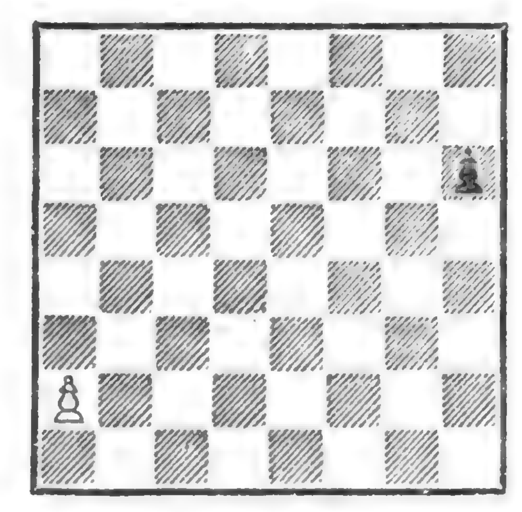
Белые и черные берут назад последний ход, затем черные делают ход и белые дают мат в 1 ход

Итак, разыгран первый дуэт на шахматной доске! Очень похожа на него и другая задача с двумя королями — № 18.

И здесь последним ходом белый король взял черную ладью Крg4 : Лf5, которая перед этим побила белого ферзя — Лf1 : Фf5. Вместо этого черные играют **Лf1—h1** и получают мат — **1. Фf5—f2×.**

Забавные трио и дуэты разыгрываются в шахматных поддавках, где взятие обязательно (если имеется несколько возможностей, то выбор произволен), а выигрывает тот, кто первым отдаст все свои фигуры, включая короля (или запатует их).

№ 19. К. Фабель, 1955



Белые начинают и проигрывают

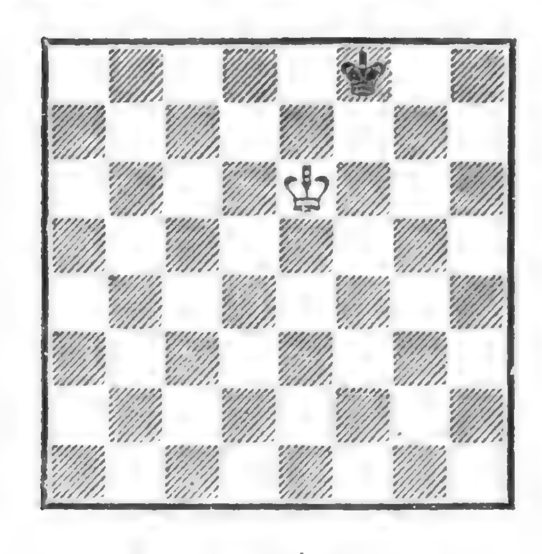
Задача № 19 показывает, что в поддавках двух фигур (в данном случае пешек) более чем достаточно для придумывания тонких и оригинальных ситуаций.

1. а3! Знакомая идея проигрыша темпа, но... совсем в другом жанре! **1. . . h5 2. а4 h4 3. а5 h3 4. а6 h2 5. а7 h1Л!** Если черные ставят ферзя или слона, то после любого превращения белой пешки они будут вынуждены сразу съесть ее. На 5. . .h1К следует 6. а8Ф и 7. Фh1!, отдавая ферзя. Интересные варианты возникают при появлении черного короля — 5. . . h1Кр!? Теперь не годится 6. а8Ф или а8С из-за 6. . .

Крg2!; ход 6. а8Кр приводит к ничьей (короли не смогут приблизиться друг к другу и будут вечно блуждать по доске); на 6. а8К следует 6. . .Крg2 7. Кb6 Крf3 8. Кd7 Кре3 9. Кb6 Крf4 10. Кc8 Кре4 11. Ка7 Кре5, и конь «пойман» — еще один ход и он съедает короля. Решает 6. а8Л! Крg2 7. Ла4 Крf2 8. Лd4 Крg2 9. Ле4 Крh2 10. Лf4 Крh1 11. Лf3 Крg2 12. Лf2+Кр : f2, и цель достигнута.

6. а8С! Белые ставят на доску еще более слабую фигуру. Теперь на любое движение ладьи последует **7. Сh1!**, и игра в шахматные поддавки заканчивается в пользу белых.

№ 20. Э. Погосянц, 1963



Мат в 1/2 хода

Наш последний дуэт № 20 — из области юмора. Белые уже сделали полхода — сняли с доски свою пешку h7 — и теперь заканчивают ход, водружая на h8 своего ферзя! И, значит, полный ход белых — **1. h7—h8Ф×.**

Итак, мы разыграли на шахматной доске сорок квартетов и двадцать трио и дуэтов. Однако самые трудные шахматные головоломки, как ни странно, содержат всего одну фигуру — соло на шахматной доске! Это задачи, в которых фигура путешествует по всем полям доски. Немалая литература посвящена одной только задаче о ходе коня — обойти конем все поля доски, посетив каждое из них по одному разу. Однако проблем «шахматной географии» мы не касаемся в книге. Ведь шахматы неисчерпаемы, а нельзя объять необъятное!

Нам осталось еще выяснить ситуацию с пустой доской. Неужели и тогда, когда все фигуры исчезают с доски, на ней могут происходить события, заслуживающие внимания? Прямо скажем, многоходовую задачу придумать на пустой доске нелегко. Впрочем, чего только не случается в шахматах...

Странная история произошла несколько лет назад с одним из авторов книги (не чемпионом мира).

В 1977 году исполнилось полвека со дня проведения Остапом Бендером легендарного сеанса

одновременной игры. Помните:

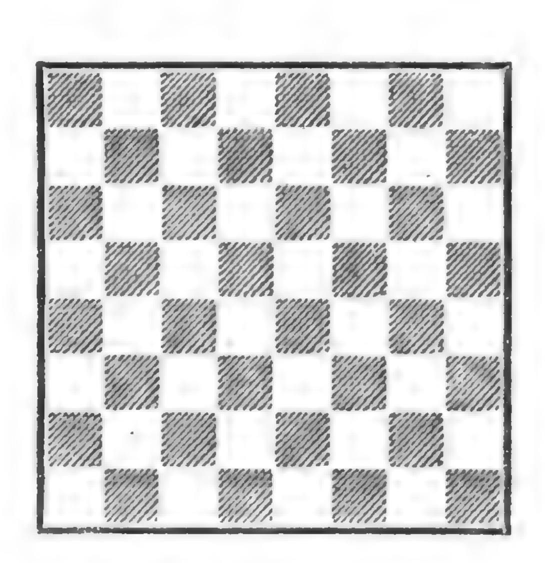
22 июня 1927 г.
В помещении клуба
«Картонажник»
состоится лекция на тему:
«Плодотворная дебютная идея»
и сеанс одновременной игры
в шахматы на 160 досках
гроссмейстера
(старший мастер) *О. Бендера.*
Все приходят
со своими досками.
Плата за игру — 50 коп.
Плата за вход — 20 коп.
Начало ровно в 6 час. вечера.
Администрация
К. Михельсон.

На вечере в Центральном шахматном клубе, посвященном юбилею, присутствовал другой «великий» человек — любимец «Литературной газеты», автор романа века «Бурный поток» писатель Евгений Сазонов. Благодаря этой счастливой случайности сбылась моя многолетняя мечта встретиться с гроссмейстером пера. И хотя встреча со знаменитым ферзелюбом и пешкоедом состоялась не за чашкой кофе, а за шахматной доской, осадок от нее остался приятный.

Отечественная литература не простила бы мне победы над кумиром, поэтому я и не помышлял о ней. Не рассчитывал я и на ничью. Гроссмейстер пера должен был победить рядового шахматного мастера, и он с блеском сделал это.

Уже с первых ходов я почувствовал на себе прославленный сазоновский напор, фантастическую уверенность и непередаваемое изящество стиля. Порой мне казалось, что передо мной сидит сам Фишер в свои лучшие годы.

Я играл черными, и на доске творилось что-то невообразимое, какой-то бурный поток. Партия стремительно приближалась к апогею. Когда писатель передвинул своими музыкальными пальцами очередную фигуру, мой король неожиданно упал на пол. Достав его из-под стола, я взглянул на доску. Моим глазам предстала удивительная картина.



Доска была абсолютно пуста!

— Убедились? — спросил писатель.

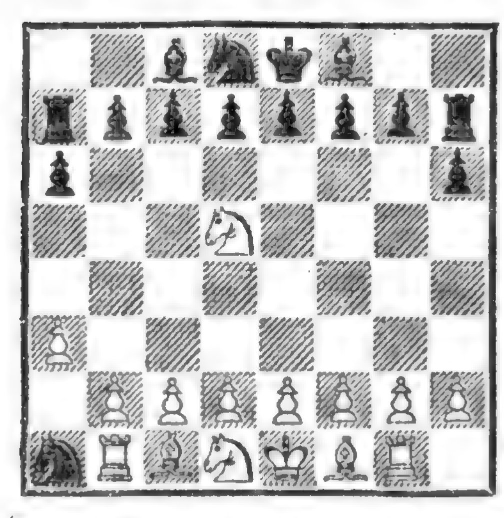
Я ошеломленно кивнул. Под гром рукоплесканий Сазонов покинул помещение.

Страничка седьмая

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПРОШЛОЕ

Речь идет не о происхождении шахмат или истории шахматных соревнований, а об одном необычном жанре шахматной композиции, в котором для решения задач приходится «путешествовать в прошлое», т. е. выяснять, каким образом та или иная позиция получилась из исходного расположения шахматных фигур. Такое исследование позиций называется ретроанализом, а сами композиции — ретрозадачами.

В. Корольков, 1957



Мат в 1 ход

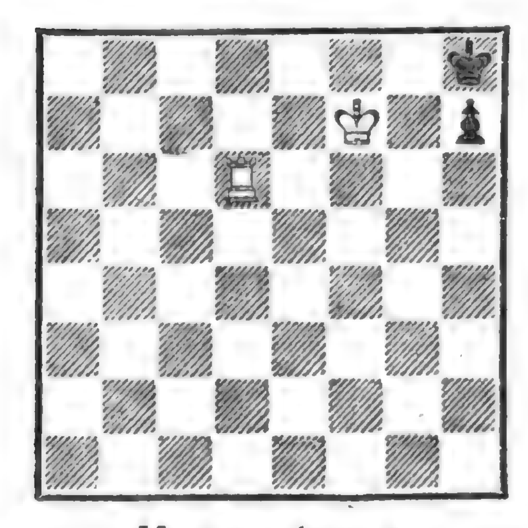
Представьте себе, что эта позиция поступила к вам на присуждение, причем партнеры по рассеянности забыли указать, чей здесь ход. Кто же матует: белые — К : c7× или черные — К : c2×?

Обращали ли вы внимание на такую особенность шахматной партии? Пусть, скажем, сыграно 1. e2—e4 e7—e5. Каждая из сторон сделала нечетное число ходов (по одному). После 2. Кg1—f3 у белых четное число ходов («чет»), у черных нечетное («нечет»), а после ответа 2. . . Кb8—c6 чет и у белых, и у черных... Закон ясен: при совпадении четности (одинаковое число сделанных ходов) — ход белых, при несовпадении — ход черных.

С этой математической точки зрения и подойдем к анализу рассматриваемой позиции. Белая ладья на g1 — явный нечет (1, 3, 5 ходов и т. д.), король на e1 — чет (0, 2, 4 и т. д.). Хотя в распоряжении белой ладьи b1 было три поля, но и она могла сделать только нечетное число ходов (1, 3, 5 и т. д.). Белые кони в начальной позиции стоят на полях разного цвета, причем каждым ходом конь меняет цвет своего поля. Это означает, что при расположении коней на полях разного цвета ими в общей сложности сделано четное число ходов, а при расположении на полях одного цвета — нечетное. В нашем случае оба белых коня стоят на белых полях, и мы получаем нечет. Белые пешки сделали один

ход a2—a3 — нечет. Белые слоны и ферзь (он был взят на d1) не двигались с места, ноль ходов — чет. В сумме получаем: нечет (Лg1) + нечет (Лb1) + чет (Крe1) + нечет (Кd1 и Кd5) + нечет (пешки) + чет (слоны и ферзь) = чет ходов белых. Проделав аналогичный расчет для черных фигур, мы получим нечет ходов черных. Итак, четности не совпали. Значит, сейчас ход черных и победа за ними — К : c2×!

Э. Виньи, 1938



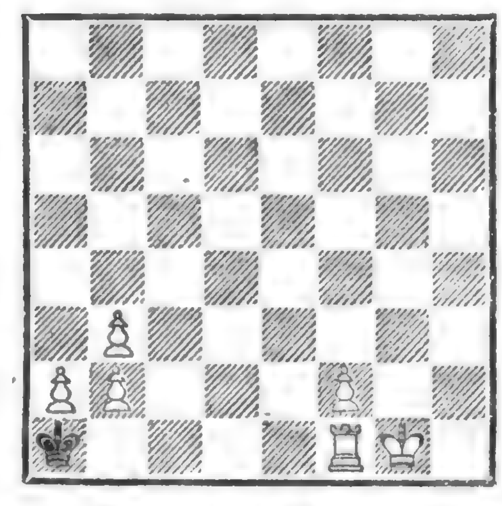
Мат в 1 ход

В этой позиции уже не нужно гадать, кто дает мат,— ясно, что его объявляют белые, причем очень просто: 1. Лd8×. Однако, как ни странно, это только ложный след! В самом деле, если сейчас ход белых, то перед этим ходили черные. Но как? Крg7—h8 или Крg8—h8? Но короли не могли стоять рядом. Крh7—h8? Но поле h7 занято пешкой, которая вообще не двигалась. Итак, мы не можем указать никакого последнего хода черных. Такая ситуация называется ретропатом. Значит, очередь хода за черными, и решение таково: **0. . .h5 1. Лh6×** или **0. . .h6 1. Л : h6×.**

Этот квартет можно рассматривать как элементарное введение в ретрожанр. Впрочем, с подобными задачами, хотя и более громоздкими (но зато изобразительными!), мы уже встречались на первой «страничке».

Заглянем теперь в «Шахматный кодекс»: «Начальная позиция этюда или задачи должна быть легальной, т. е. должна существовать доказательная партия — серия формально возможных ходов, при помощи которых можно прийти к данной позиции из исходного положения шахматной партии...».

Г. Какабадзе, 1976

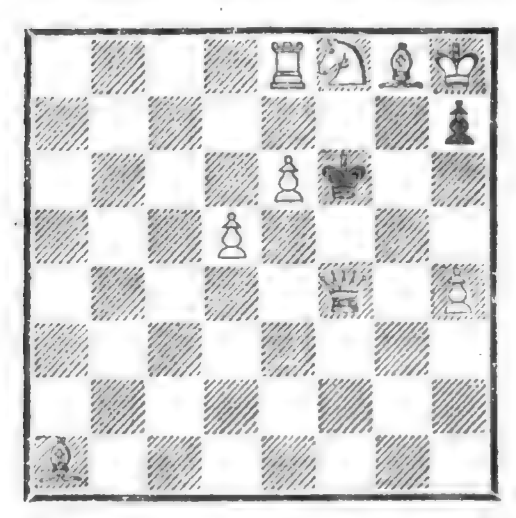


Последний ход?

Как могли белые дать черному королю шах своей ладьей? Ведь мешают «эполеты» — пешка f2 и ко-

роль g1. Единственно возможный последний ход — рокировка 0—0+. Предыдущим ходом черный король пошел на a1. Но как именно? Крb1—a1 без взятия? Но тогда белые оказываются в ретропате. Ведь их король и ладья не двигались (иначе нельзя рокироваться), а предыдущий ход c2 : b3 невозможен, ибо в этом случае положение черного короля на b1 нелегально — он не мог пройти в угол доски, не потеснив своего белого коллегу. Итак, черный король мог пойти на a1 только со взятием — **Крb1 : a1,** причем снял с доски коня. Им-то белые и ходили накануне — **Кc2—a1!**

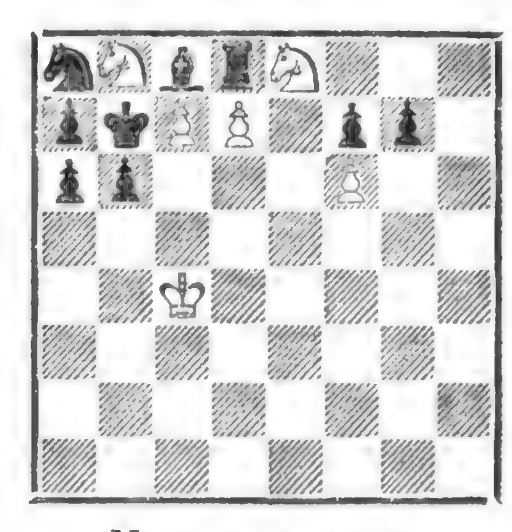
Н. Плаксин, 1980



Три последних хода?

Эта позиция принадлежит одному из крупнейших советских мастеров ретроанализа Н. Плаксину. Дать двойной шах ферзем и слоном белые могли только ходом **f5 : e6++** (на проходе). Значит, предыдущий ход черных был **e7—e5!** Ведь взятие пешки на проходе возможно лишь в случае ее предыдущего движения на два поля вперед. Но как перед этим белые объявили шах слоном a1 из угла? Только ходом **d4—d5+**. До этого черные пошли королем **Крf7—f6** (поля e5, g5, e6 и g6 ему недоступны из-за невозможных двойных шахов). Теперь возникает вопрос, как белые дали шах белопольным слоном. Это могло произойти в результате превращения **g7—g8С+**. Только так. Предыдущий ход черных мог быть Крf6—f7 или Крf6 : f7, и позиция «развязана». Все это можно компактно записать в виде так называемой ретронотации: **1. f5 : e6++ e7—e5 2. d4—d5+ Крf7—f6 3. g7—g8С+** и т. д. Нумерация ходов, как видите, обратна обычной.

Е. Харичев, 1974

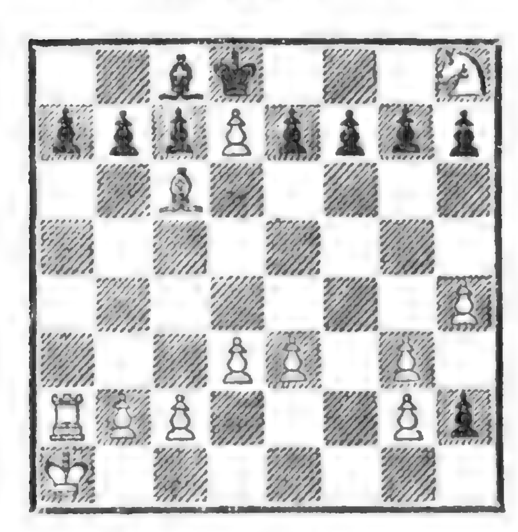


Мат в 3 хода

Последние ходы (в ретронотации): 1. Крc6—b7 b7—b8К+ 2. Крd6—c6

e7—e8K+ и т. д. Решение: **1. cdK+ Кр: b8 2. Кc6+ Крb7 3. d8K×.** Четыре превращения в коней! Два в прошлом — в ретроигре, и два в будущем — в решении.

Н. Плаксин, 1980

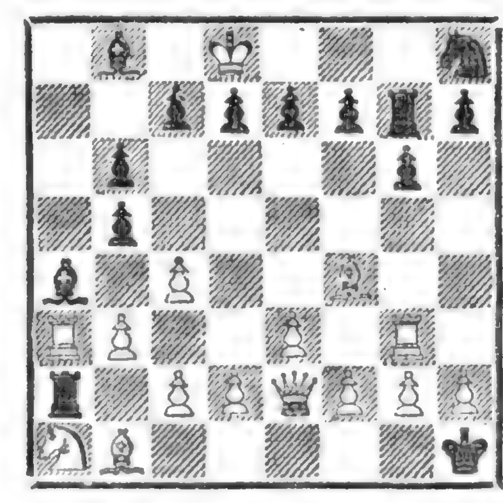


Мат в 1 ход

Снова вопрос, кто кого — К : f7× или h1Ф×? Предположим, что матуют белые. Тогда предыдущий ход черных был или Кре8—d8, или h3—h2. В первом случае белые только что шаховали e6 : d7+ (но не d6—d7+, черный король оказался бы под шахом при ходе белых). Значит, белая пешка прошла на d7 по маршруту a2 : b3 : c4 : d5 : e6 : d7, взяв на своем пути пять черных фигур. Но возможно ли это? Без математики тут не обойтись. Проверим баланс черных фигур. Десять фигур стоят на доске, шесть взяты белыми пешками — с a2 до d7 и еще f2 : g3, черный чернопольный слон погиб на f8. Итого 10+6+1=17... Баланс не сходится! В начале партии у каждой стороны имеется в наличии только 16 боевых единиц. Итак, ретробухгалтерия отвергает возможность последнего хода Кре8—d8. Но почему им не мог быть h3—h2? Ведь баланс белых фигур в этом случае сходится: 12 (на диаграмме) + +4 (взято пешкой d7 : e6 : f5 : g4 : h3)=16. А какие именно белые фигуры взяла черная пешка? Разумеется, те, которые отсутствуют на доске,— ферзя, ладью, коня и слона. Однако слоны от природы разноцветные, и чернопольный слон белых не мог быть взят на белопольной диагонали d7—h3. Эффект цветности! Итак, матуют черные.

Да, порой для решения ретрозадачи приходится уподобляться математикам, восстанавливающим стертые вычисления по нескольким цифрам.

Н. Плаксин, 1971



Мат в 3 хода

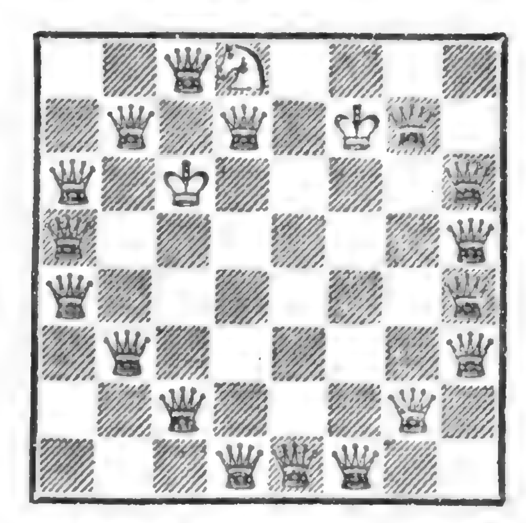
А почему мат не в два хода? Дело в том, что по-

сле 1. Фf1+ черные, вместо как будто единственного 1. . .Кр : h2, что ведет к немедленной гибели — 2. Лh3×, неожиданно могут потребовать ничью!

Еще раз заглянем в шахматный кодекс: «Партия заканчивается вничью... когда играющий до совершения хода доказывает, что обеими сторонами сделано по меньшей мере 50 ходов, в течение которых ни одна фигура не была взята и ни одна пешка не сделала хода».

Предлагаем вам самим совершить увлекательное путешествие в прошлое этой позиции. Сначала нужно определить, как исчезли с доски все недостающие фигуры, и доказать, что последним пешечным ходом было продвижение b2—b3. Далее предстоит установить, как черному королю удалось разминуться с белой ладьей на первой горизонтали. Выяснение этого вопроса позволит сделать следующее «открытие»: после хода белой пешки «b» до момента на диаграмме черные сделали минимум 50 ходов, а белые — 49, в течение которых на доске не было произведено ни одного взятия и ни одна пешка не сдвинулась с места. Таким образом, солидное 1. Фf1+ приводит только к ничьей. Решает же **1. Лg3 : g6!!** Этот парадоксальный удар мешает черным применить «правило 50 ходов» (при других взятиях шах черной ладьи на g8 не позволяет белым дать мат на третьем ходу). **1. . .Лg8+ 2. Л : g8 и 3. Фf1×.**

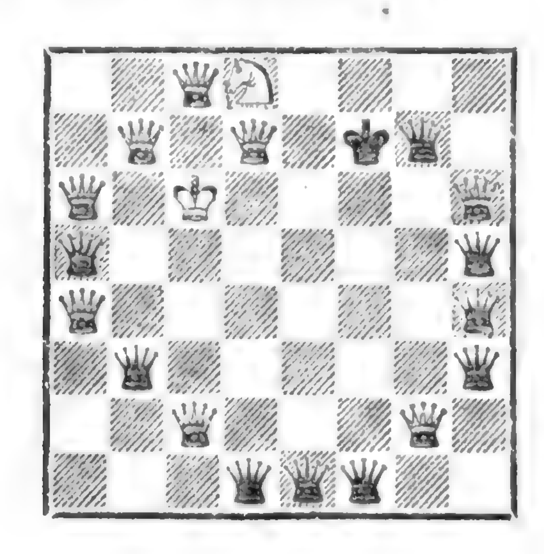
Н. Плаксин, 1981



Раскрасить фигуры

А это задача совсем иного сорта. Но и в ней надо заглянуть в прошлое «позиции». Кроме коня, обоих королей одновременно атакует еще и ферзь d7. Значит, конь d8 и ферзь d7 одного цвета, причем обязательно белого, иначе невозможен двойной шах. Король f7 — черный, а последний ход сделала белая пешка «e» — e7 : d8К++. Помимо ферзя d7, удары еще семи ферзей: a4, a6, b7, c2, c8, g2 и h6 — сфокусированы на поле c6. Эти ферзи тоже белые, иначе оба короля находились бы под шахом. Так как одна из белых пешек превратилась в коня, больше

семи превращенных белых ферзей (а всего восьми) быть не может. Отсюда следует, что еще не раскрашенные девять ферзей — черные; разумеется, восемь из них — превращенные. Итак, вот правильная раскраска.

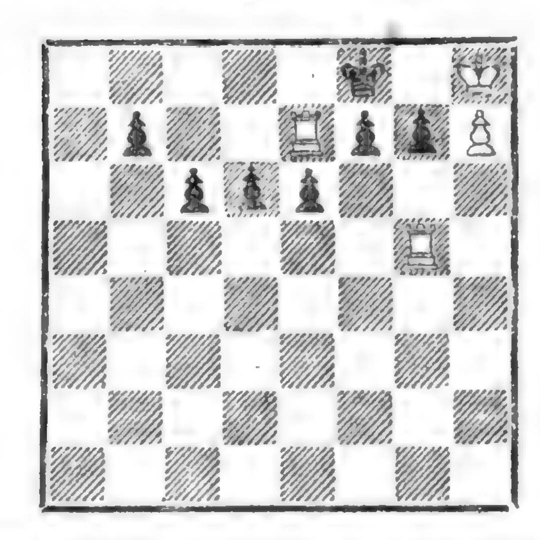


Если бы картинки для раскрашивания, которые продаются в магазинах игрушек, снабжались шахматным сюжетом, пользы от них было бы намного больше!

Не утомило ли вас путешествие в прошлое? Сделаем остановку и отдохнем за решением остроумной задачи-шутки.

Что может быть проще? Добавим белого слона на

Н. Плаксин, 1981



Добавить слона и дать мат в 1 ход

d7 и объявим мат — 1. Ле8×. Однако в этом случае у черных нет никакого последнего хода. Действительно, королю неоткуда занять поле f8, а если предположить, что ходили пешки: c7—c6 или c7 : d6, то никак не объяснить прорыв белого короля на последнюю горизонталь. При добавлении белого слона на любое другое поле доски просто нет мата. Единственная возможность выполнить задание — добавить черного слона на f6 и **1. . .g7—g6×!** Мат получает белый король!

Страничка восьмая

В МИРЕ ГОЛОВОЛОМОК

На шестой «страничке» мы уже говорили о том, что самые трудные задачи на шахматной доске — соло, т. е. головоломки, в которых одна-единственная фигура путешествует по всей доске. Необычные задачи и головоломки встречаются в разных уголках нашего «калейдоскопа», однако «головоломный» жанр заслуживает, на наш взгляд, специальной «странички». Известно множество видов математических

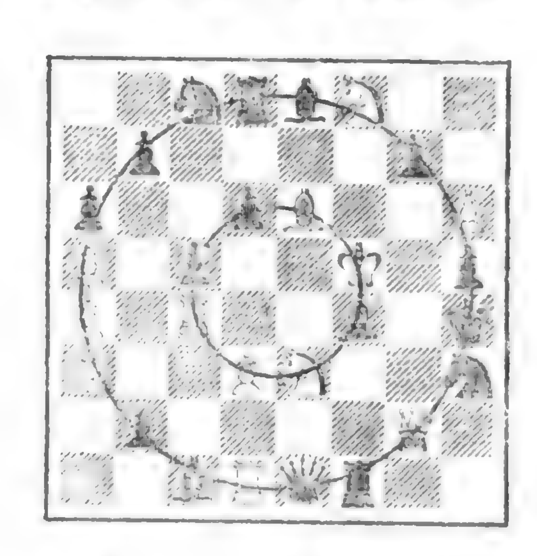
задач и головоломок на шахматной доске — о маршрутах фигур, их силе, расстановках и перестановках, о разрезании доски и покрытии ее костями домино, математические игры и задачи с участием необычных фигур и с необычными правилами и т. д. Поскольку охватить все разновидности головоломок невозможно — для этого пришлось бы заполнить ими весь «калейдоскоп», мы решили рассказать о головоломках, принадлежащих непревзойденному виртуозу этого жанра С. Лойду.

Эпиграфом к данной «страничке» можно было бы взять следующие слова из рассказа О. Генри: «Без провожатого вы обречены блуждать в них, как потерянная душа в головоломке Сэма Лойда» (сборник «Голос большого города»).

Сэм Лойд! Имя, известное от новичков до гроссмейстеров. Знаменитый автор шахматных композиций всех жанров, идеи которого до сих пор питают творчество составителей задач, был и величайшим мастером головоломок, математических задач, игр. Хотя лучшие произведения Лойда созданы в прошлом веке, они до сих пор не утратили своей популярности. А игра «Пятнадцать», несомненно знакомая вам, принесла Лойду мировую славу.

До 17 лет юный Сэм посещал общеобразовательную школу, и если бы он поступил в колледж, из него наверняка бы вышел талантливый математик или инженер. Однако, несмотря на любовь к математике, страсть к шахматам оказалась сильнее. Он не стал поступать в колледж, а все время отдавал любимой игре. Первую свою задачу Лойд опубликовал в 14 лет, а в 16 лет он уже редактировал отдел в шахматном журнале. Обычно его рубрика открывалась какой-нибудь изобразительной задачей.

«Колесо в колесе»

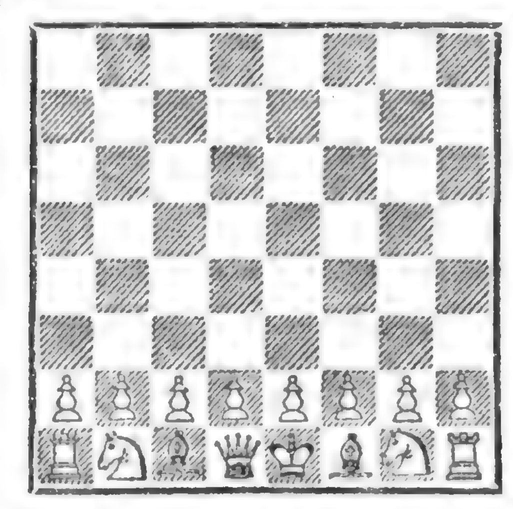


а) белые начинают и дают мат в 2 хода;
б) черные начинают и дают мат в 2 хода;
в) белые начинают и заставляют черных дать мат в 2 хода;
г) черные начинают и заставляют белых дать мат в 2 хода.

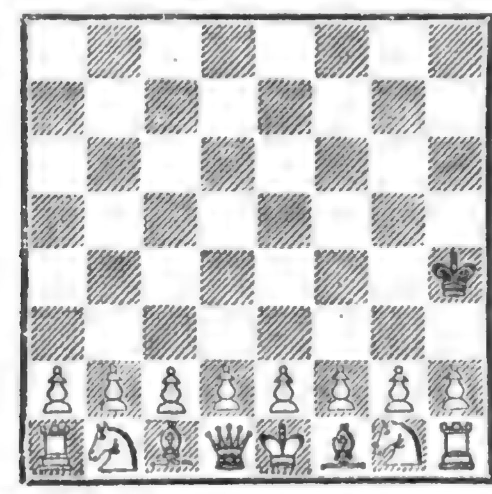
Вот как «раскручиваются» колеса: а) **1. Ф : h3+**

Кр : h3 2. Крg5×; б) 1. Ke7+ Кре4 2. Л : f4×; в) **1. Фg3+ Ф : g3 2. Кg6+ Ф : g6×;** г) **1. Ке7+ Кре4 2. Кg5+ Ф : g5×.**

С двумя «кошками» Лойда мы уже ознакомились в начале книги. Наряду с изобразительными нередки у Лойда и так называемые условные задачи — подчас с условием весьма экстравагантным, но всегда остроумные и изящные по форме.



У белых на доске полный набор фигур, у черных — пока ни одной. Требуется поставить их короля так, чтобы ему можно было объявить мат в 3 хода. Единственное поле, на котором король может так быстро получить мат,— h4.



1. d4! Крh5 2. Фd3! Крh4(g4) 3. Фh3× или **1. . . Крg4 2. e4+ Крh4 3. g3×.**

Любопытно, что если черного короля симметрично расположить на другом краю доски (на поле а4), то сопротивление затянется на два хода: **1. c4 Крb4!** (1. . .Кра5 2. Фb3 Кра6 3. Фb8 Кра5 4. Фb5×) **2. d4 Кра5** (2. . .Кр : с4 3. e4+ Крb4 4. Cd2×) **3. Фb3 Кра6 4. Фb8 Кра5 5. Фb5×.** На своем законном месте е8 король получает мат в шесть ходов, а труднее всего, как ни странно, заматовать его, когда он стоит на е4.

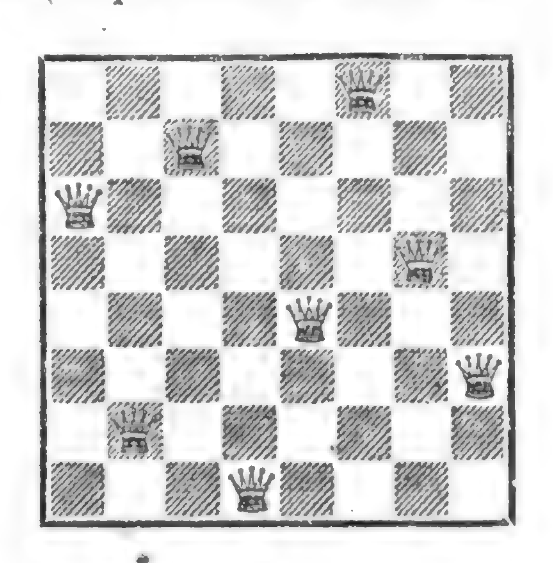
Ознакомившись с головоломкой Лойда, другой выдающийся мастер занимательного жанра Г. Дьюдени заинтересовался вопросом, насколько быстро может возникнуть в партии позиция, в которой все белые фигуры занимают исходные места, а у черных на доске остается один король. Так как белым нужно взять 15 черных фигур и пешек, а на первом ходу взятие невозможно, цель достигается не меньше чем за 16 ходов. Это число и является рекордным.

1. Кс3 d5 2. К : d5 Кс6 3. К : е7 g5 4. К : с8 Кf6 5. К : а7 Ке4 6. К : с6 Кс3 7. К : d8 Лg8 8. К : f7 Лg6 9. К : g5 Ле6 10. К : h7 Кb1 11. К : f8 Ла3 12. К : е6 b5 13. К : с7+ Крf7 14. К : b5 Крg6 15. К : а3 Крg5 16. К : b1

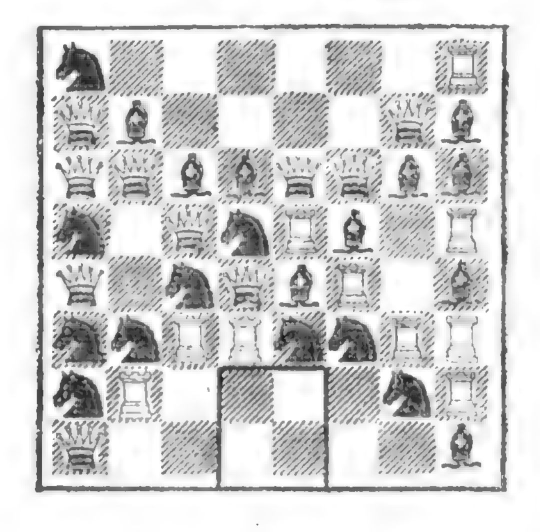
Крh4. Перед нами знакомая картина. Удивительное дело — позиция Лойда решает не только его собственную головоломку, но заодно и чужую!

Многие лойдовские «орешки», порой лукаво закамуфлированные бытовым, историческим или причудливым фантастическим обрамлением, имеют отношение к шахматной доске и фигурам. Вот, например, миниатюра «Вороны на поле». Пусть центры клеток шахматной доски изображают 64 снопа пшеницы (опусы Лойда обычно сопровождались добродушно шаржированными иллюстрациями). Головоломка состоит в том, чтобы посадить на эти точки восемь ворон, причем никакие две вороны не должны находиться в одном ряду или на одной диагонали. Кроме того, требуется, чтобы сторож с ружьем, обходя поле, не мог попасть одним выстрелом в трех из них, расположенных на одной прямой.

Очевидно, на шахматный язык эта задача переводится так: расставить на доске восемь ферзей таким образом, чтобы они не угрожали друг другу и никакие три из них не стояли на одной прямой, проведенной через центры полей (имеются в виду не только вертикали, горизонтали и диагонали доски, но и прямые с другими углами наклона). Всего существует 92 расположения восьми ферзей, не угрожающих друг другу, но для «ворон на поле» годится единственная расстановка, не считая поворотов и зеркальных отражений доски.

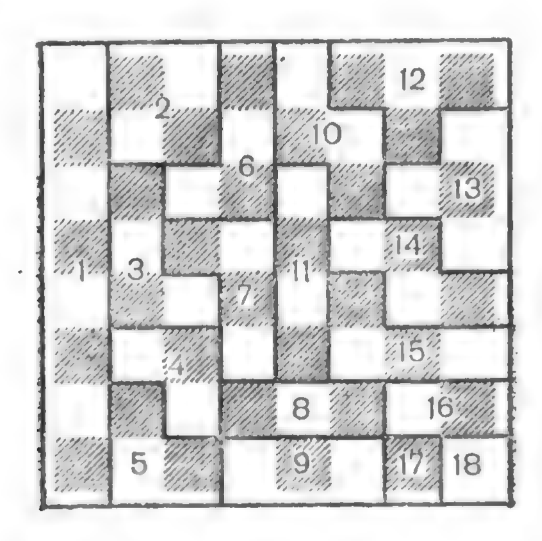


В другой головоломке требуется расставить на доске (у Лойда — посадить деревья в саду) 10 ферзей, 10 ладей, 10 слонов и 10 коней (соответственно — персики, груши, абрикосы и сливы) таким образом, чтобы каждый род фигур образовывал пять прямых рядов по четыре фигуры в каждом. При этом нельзя занимать поля d1, d2, e1, e2 (дом садовника). Вот решение этой трудной го-



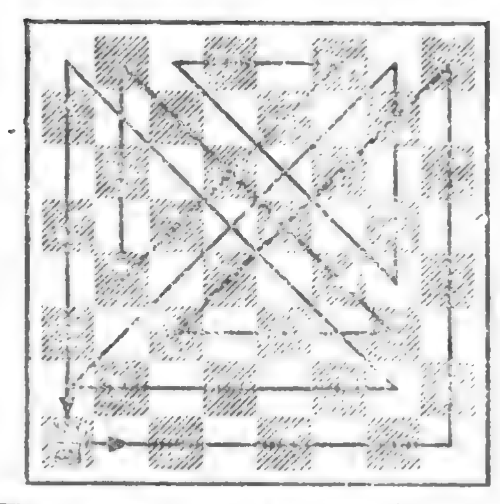
ловоломки (обратите внимание на его симметрию).

В задачах на разрезание доски изобретательность Лойда поразительна. Как разрезать шахматную доску на максимальное число частей, отличающихся друг от друга либо формой, либо цветом соответствующих полей? Переворачивать части запрещается. Искомый максимум равен 18. Предлагаем вам один из возможных разрезов.

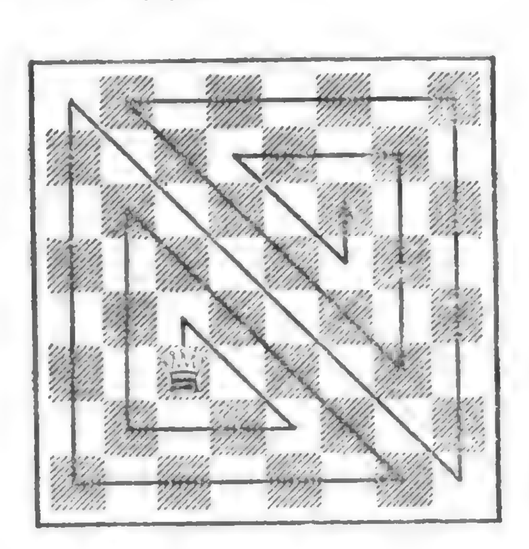


Позднее было придумано множество головоломок на разрезание доски, но именно Лойд явился пионером задач такого типа.

Одной из любимых шахматных фигур Лойда был ферзь. Лойд создал великолепную гамму задач с участием сильнейшей шахматной фигуры. Ферзь стоит на поле a1. Каково наименьшее число ходов, за которое он может пройти по всем полям доски? Искомое число ходов равно 14. Всего существует три принципиально различных маршрута; вот один из них.

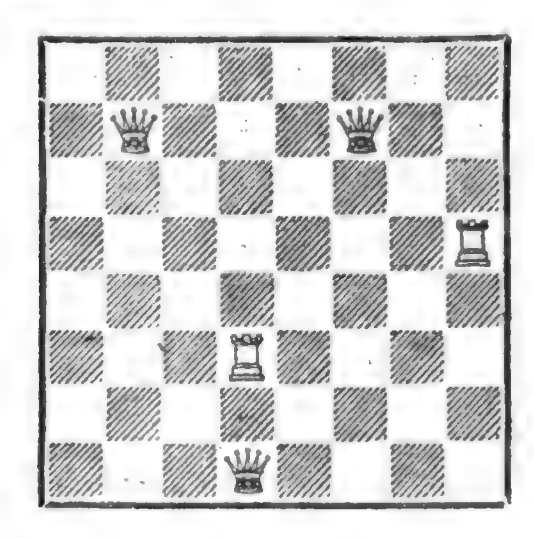


В данном маршруте (он является замкнутым, так как ферзь возвращается на исходное поле) мимо некоторых полей ферзь проходит дважды. Если это запретить, то путешествие ферзя по всей доске займет 15 ходов. Пусть, например, ферзь стоит на c3 и ему надо обойти всю доску так, чтобы закончить путь на f6, не проходя ни через одно из полей дважды. Вот 15-ходовый маршрут, придуманный Лойдом.

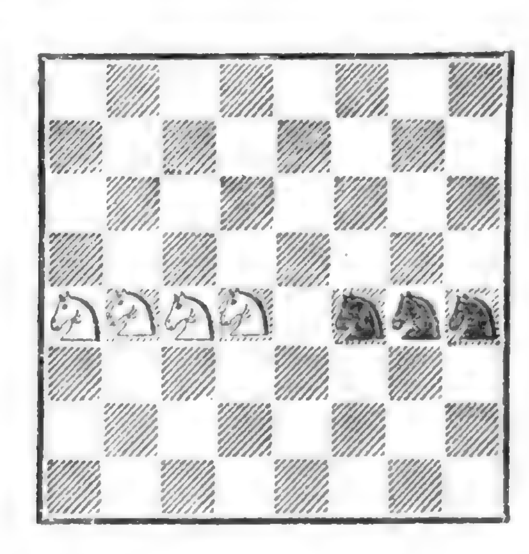


Известно, что пять ферзей можно так расставить на доске, что все ее поля будут находиться под обстрелом (включая занятые ферзями). Лойд сумел заменить двух из этих ферзей ладьями. Доказано, что

более слабого состава «часовых» не существует.



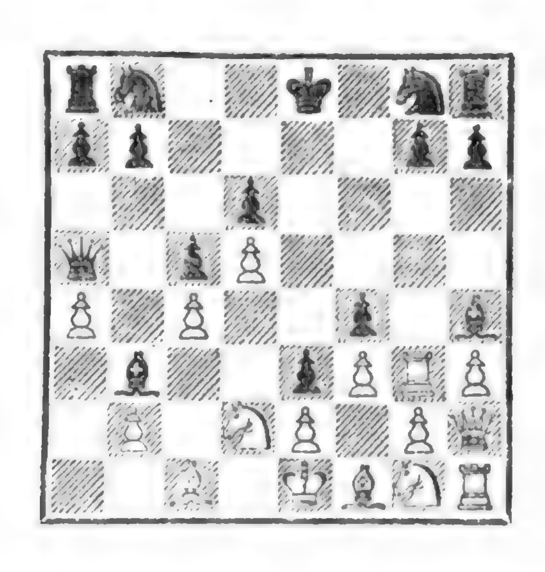
В следующей позиции белых коней нужно переставить на вертикали e, f, g и h, а черных — на вертикали a, b и c. При этом очередность ходов может не соблюдаться, но кони не должны отступать (белые — влево, черные — вправо), и, кроме того, на каждой вертикали одновременно не может находиться более одного коня.



Эту задачу, названную «Переход через Дунай», Лойд считал одной из своих самых трудных головоломок. Он писал, что многие его друзья долго, но безуспешно ломали голову над тем, как перейти через Дунай (вертикаль «e»). Так как безразлично, на какую именно половину доски, верхнюю или нижнюю, ставить коней, то в решении достаточно указать лишь вертикали. Приведем самое быстрое форсирование реки в 19 ходов: **de, fd, gf, eg, ce, bc, db, fd, hf, gh, eg, ce, ac, ba, db, fd, ef, ce, dc.**

За какое минимальное число ходов из начального положения (без размена фигур) получается патовая позиция?

1. d4 d6 2. Фd2 e5 3. a4 e4 4. Фf4 f5 5. h3 Ce7 6. Фh2 Ce6 7. Лa3 c5 8. Лg3 Фa5+ 9. Kd2 Ch4 10. f3 Cb3 11. d5 e3 12. c4 f4 — белым пат!

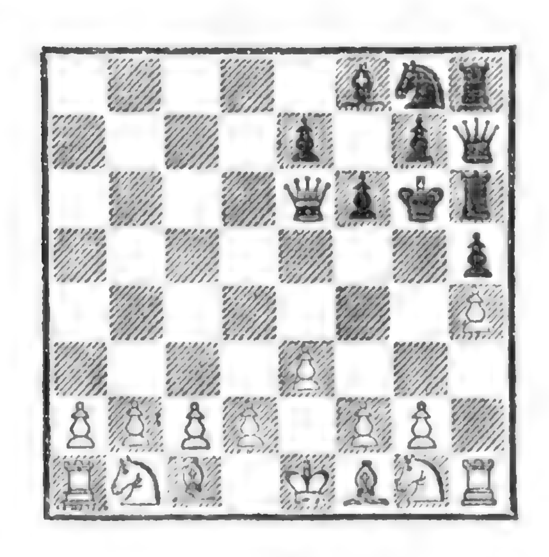


К этому положению пришла партия, якобы игранная Лойдом во сне. В журнале Эм. Ласкера она была опубликована с шуточными комментариями, представляющими собой пародию на распространенный тип «глубокомысленных» примечаний.

Если разрешить размены фигур, то рекорд, также

принадлежащий Лойду, еще более удивителен — патовая партия длится всего 10 ходов.

1. e3 a5 2. Фh5 Лa6 3. Ф : a5 h5 4. Ф : c7 Лah6 5. h4 f6 6. Ф : d7+ Крf7 7. Ф : b7 Фd3 8. Ф : b8 Фh7 9. Ф : c8 Крg6 10. Фe6 пат.

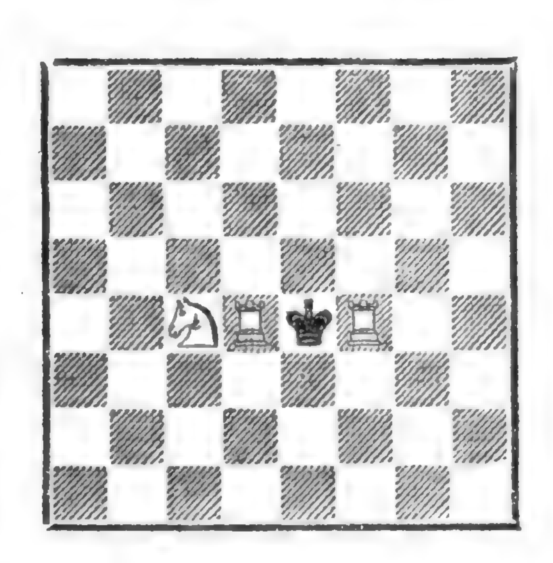


Примечательно, что за 100 с лишним лет патовые рекорды Лойда не были улучшены. Скорее всего, это и невозможно сделать. (Более длинные партии, в которых запатованными оказываются сразу оба короля, приведены на третьей «страничке».)

Партия завершается ничьей не только в случае пата, но также при вечном шахе и голых королях. Здесь рекорды Лойда равны, соответственно, трем ходам и семнадцати:

а) **1. f4 e5 2. Крf2 Фf6 3. Крg3 Ф : f4+** с вечным шахом: **4. Крh3 Фh6+ 5. Крg3 Фf4+** и т. д.; б) **1. e4 d5 2. ed Ф : d5 3. Фh5 Ф : a2 4. Ф : h7 Ф : b1 5. Ф : g7 Л : h2 6. Л : a7 Л : g2 7. Л : b7 Л : g1 8. Л : c7 Ф : b2 9. Л : c8+ Крd7 10. Л : b8 Л : b8 11. С : b2 Л : b2 12. Л : g1 Л : c2 13. Ф : f7 Л : d2 14. Ф : e7+ Кр : e7 15. Л : g8 Л : f2 16. Л : f8 Л : f1+ 17. Кр : f1 Кр : f8,** и битва закончилась полным опустошением доски.

В одном из шахматных отделов Лойд однажды объявил, что он нашел способ, с помощью которого конь и две ладьи без поддержки собственного короля могут поставить мат одинокому королю противника в центре доски. Читатели поначалу пришли в ярость, а затем весьма позабавились, когда Лойд сообщил им свое решение.



Если вы обладаете чувством юмора, в чем нет никаких сомнений, то разгадка этой задачи-шутки наверняка вызовет у вас улыбку.

Страничка девятая

РЕШАЮЩИЕ ПАРТИИ

Решающие шахматные партии—партии, от которых зависит судьба крупного международного турнира, а иногда и судьба шахматиста, партии, которые определяют победителей очередного этапа борьбы за первенство мира, а то и владельца шахматной короны, всегда вызывают особый, исключительный интерес у многочисленных любителей древней игры. В решающей партии, где «ставка больше чем жизнь», фортуна часто улыбается не только таланту гроссмейстера. Характер, воля, умение собраться в критический момент борьбы — эти качества играют не меньшую роль, чем шахматное мастерство.

Шахматной истории известно немало примеров, когда поражение в решающей партии оказывало на шахматиста такое воздействие, что уже никогда больше он не поднимался на вершину, которую однажды сумел покорить. Однако настоящего бойца поражение в решающей партии, несмотря на весь драматизм ситуации, сломить не может. Способность большого мастера избавиться от навязчивой мысли, что его многолетние усилия были погублены одним поспешным ходом, умение сбросить с себя тяжесть разочарования вызывает огромное уважение и восхищение его личностью.

Любители шахмат хорошо помнят досадные поражения Бориса Спасского в двух его решающих партиях в последних турах чемпионатов СССР — в 1958 г. от М. Таля и в 1961 г. от Л. Штейна. Каждый раз поражения закрывали перед талантливым гроссмейстером двери в межзональный турнир и, значит, откладывали, по меньшей мере на три года, мечту о борьбе за мировое первенство. Но эти поражения, по мнению самого Спасского, только закалили его, подготовили к новым большим сражениям. Победив в 1969 г. Тиграна Петросяна, Борис Спасский стал десятым чемпионом мира по шахматам.

Одной из самых известных решающих партий является заключительный, десятый поединок матча на первенство мира между Эмануэлом Ласкером и Карлом Шлехтером. Имя великого Ласкера известно каждому. О выдающемся австрийском гроссмейстере Шлехтере сейчас знают понаслышке даже иные шахматные мастера. А ведь

если бы Шлехтер выиграл эту партию у Ласкера (а он был очень близок к цели), он становился чемпионом мира и попадал в один ряд с такими гигантами, как Стейниц, Ласкер, Капабланка, Алехин (эту партию читатель найдет на десятой «страничке»).

Три исторические решающие партии принадлежат гроссмейстеру Давиду Бронштейну. Одна из них была сыграна в первом турнире претендентов, состоявшемся в 1950 г. в Будапеште. Перед последним туром гроссмейстер И. Болеславский опережал Д. Бронштейна на пол-очка. Болеславский был уверен, что его молодой конкурент не сумеет, что называется по заказу, победить опытнейшего П. Кереса, и в последнем туре быстро согласился на ничью со шведским гроссмейстером Г. Штальбергом. Вскоре ему пришлось пожалеть об этой поспешности. Бронштейн совершил спортивный подвиг — он в блестящем стиле обыграл опасного соперника и догнал Болеславского. Следующая решающая партия была сыграна им в матче, назначенном для определения соперника чемпиона мира М. Ботвинника. Двенадцать положенных партий между Бронштейном и Болеславским не дали победителя, и вопрос опять остался открытым. Были назначены две дополнительные встречи. Первая из них закончилась вничью. В решающем поединке Бронштейн вновь проявил свой незаурядный характер, выиграл ее и добился права играть с Ботвинником. В этом матче на первенство мира была сыграна третья решающая партия Бронштейна. До конца марафона оставались две встречи. Ботвинник, уступавший одно очко, последний раз играл белыми, и, достаточно было Бронштейну устоять в 23-м поединке, он почти наверняка становился вторым советским чемпионом мира. Однако воля Ботвинника оказалась еще сильнее. В жестокой борьбе нервов он сумел вырвать победу в этой решающей схватке. Короткая ничья в заключительной, 24-й партии матча позволила ему сохранить звание чемпиона мира...

На нашей «страничке» мы предлагаем вам ознакомиться с тремя решающими партиями, участниками которых являются авторы данной книги. Правда, в партии Лутиков — Тайманов один из авторов участвовал лишь в качестве... секунданта гроссмейстера Марка Тайманова. Если включение в кни-

гу решающих поединков из матчей на первенство мира в Багио и Мерано не требует пояснений, то первая партия может показаться выбранной случайно. Однако это не совсем так. Партия была сыграна в последнем туре зонального чемпионата СССР, проходившего в Москве в 1969 г. Победа в ней вывела гроссмейстера Тайманова в межзональный турнир, а оттуда «по инерции» — в матчи претендентов. Четвертьфинальный матч Р. Фишер — М. Тайманов стал историческим. Одержав победу с уникальным счетом 6 : 0, американский гроссмейстер начал стремительное наступление в борьбе за мировую корону. С тем же загадочным счетом был повержен и датчанин Б. Ларсен. Затем от руки Фишера пал экс-чемпион мира Т. Петросян. Выиграв в 1972 г. матч у Б. Спасского, Роберт Фишер стал 11-м в истории шахматным королем. Спустя три года он отказался защищать свой титул в матче с А. Карповым, и советский гроссмейстер был объявлен 12-м чемпионом мира. Выиграв в 1978 и 1981 гг. матчи у В. Корчного, А. Карпов сохранил свое звание. Как видите, все события, происходящие в шахматном мире, так или иначе связаны между собой!

«Ход» секунданта:

А. Лутиков — М. Тайманов

Последний тур 37-го чемпионата СССР, Москва, 1969

Сицилианская защита

Зал содрогался и гудел. Арбитр тщетно призывал к тишине. Сердца поклонников гроссмейстера Тайманова испытывали повышенную нагрузку. Один из его самых преданных друзей, писатель Леонид Зорин, не пропустивший на чемпионате ни одного вечера, после партии признался: «Не знаю, как я остался жив».

Разумеется, перед началом тура учитывалась турнирная ситуация. В межзональный турнир выходило четверо шахматистов, причем гроссмейстеры Л. Полугаевский, В. Смыслов и Е. Геллер уже забронировали три вакантных места. Оставалось одно, на которое претендовали М. Тайманов и Л. Штейн, набравшие равное число

очков. Наиболее вероятным исходом встречи Полугаевский — Штейн представлялась ничья. Перспектива матча с Леонидом Штейном не вызывала особого восторга, и поэтому решено было приложить все усилия, чтобы его избежать. Для этой цели лучше всего подходила острейшая система Паульсена, любимое оружие моего «подопечного» в сицилианской защите. Как и ожидалось, первым ходом Лутиков продвинул пешку «е» на два поля вперед. Решающая партия началась.

1. е4 с5 2. Кf3 Кс6 3. d4 cd 4. К : d4 е6 5. Кс3 Фс7 6. Се3 а6 7. Сd3 b5. Итак, все шло по плану — на доске разыграна система Паульсена. Однако в этот момент, как сейчас помню, гроссмейстер Бронштейн шепнул своим соседям по ложе прессы: «Лутиков большой знаток этого варианта, он одержал в нем много красивых побед». Не могу сказать, что эти слова сильно ободрили меня, и тем более Зорина. Утешало лишь то обстоятельство, что Тайманов в этом начале тоже выиграл немало эффектных поединков.

8. К : с6 Ф : с6 9. Сd4. Идея этого хода — несколько задержать развитие королевского фланга. Подобным образом (при слоне на е2) однажды с Таймановым играл Бронштейн. Тогда черные умудрились зевнуть пешку: 9. . . f6 10. 0—0 Сс5 11. С : b5! ab 12. Фh5+. На этот раз они были начеку.

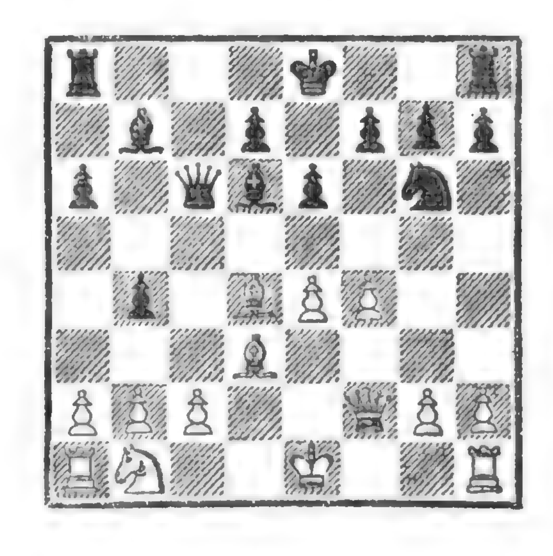
9. . .Сb7 10. Фе2 Ке7. Гибкий ход, у коня в дальнейшем будет выбор между полями с6 и g6. В случае 10. . .Кf6 11. С : f6 gf надо считаться с прыжком белого коня на d5.

11. f4. Первый из серии ходов, налагающих на белых особые обязательства.

11. . .b4 12. Кb1. По-видимому, 12. Кd1 оставляло белым больше возможностей.

12. . .Кg6 13. Фf2. Казалось бы, чего еще требовать от одного хода — ферзь защищает пешку f4, усиливает контроль над диагональю g1—a7, создает угрозы на королевском фланге. И все же у черных обнаруживается ясная контригра.

13. . .Сd6!



Один из блестящих, чисто таймановских ходов.

На 14. С : g7 следует 14. . . К : f4 15. С : h8 К : d3+ 16. cd Фс1+. Так как 14. g3 слишком рискованно, а на 14. е5 неприятно 14. . .Се7 с угрозой Ch4, то следующий ход белых, по сути, вынужден.

14. Се3 0—0 15. Kd2 Лас8 16. h4. Любопытно, что в этот момент почти всем зрителям, даже шахматным мастерам, казалось, будто угрозы белых чрезвычайно опасны, а Тайманов, как он признался после партии, именно теперь почувствовал, что может выйти в межзональный турнир без дополнительных соревнований. Белые берут на себя слишком большие обязательства, и их трудно будет оплатить.

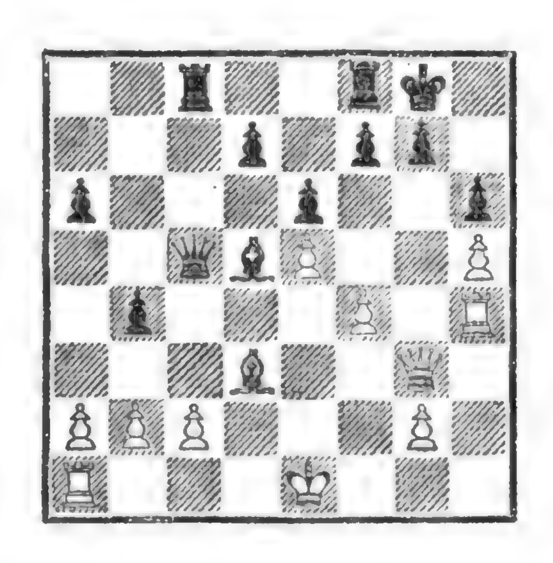
16. . .Фс7. Соблазнительно выглядело 16. . .е5 17. g3 ef 18. gf, но сделанный ход тоньше. Поскольку теперь 17. f5 невозможно из-за 17. . .Cg3, белые практически вынуждены играть либо 17. g3, либо 17. е5, после чего сила слона b7 значительно возрастает.

17. е5 Сс5 18. h5 С : е3 19. Ф : е3 Ке7 20. Кс4. На 20. 0—0—0 неприятно 20. . .Kd5, и белый король подвержен большим опасностям.

20. . .Kf5 21. Фd2. На 21. С : f5 Тайманов заготовил не 21. . .Ф : с4, как мы предполагали, сидя в зале, а 21. . .ef 22. Kd6 Ф : с2 23. К : с8 Л : с8, жертвуя качество, но получая за него более чем достаточную компенсацию. Наверное, он был прав — «сицилианка» требует масштабной игры!

21. . .Cd5 22. Ke3 К : е3 23. Ф : е3 Фс5 24. Фg3. Размен ферзей приводил к заметному перевесу черных, но менее азартно было 24. Фd2.

24. . .h6 25. Лh4.



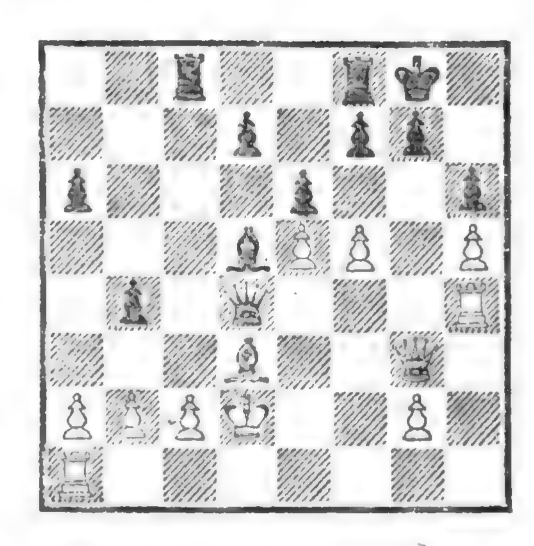
Ключевой момент. После 25. . .Kph8 26. Лg4 Лg8 с дальнейшим Фd4 черные получали чуть ли не подавляющий позиционный перевес. Но Тайманов импульсивно дает шах ферзем, полагая, что выгнать короля в центр всегда полезно. Однако дело оказалось куда сложнее.

25. . .Фg1+. После этого хода партия потеряла в своей стратегической законченности, но приобрела в красоте... Теперь наступают совершенно поразительные события.

26. Крd2. Партия вступает в полосу необозримых осложнений, конечные последствия которых невозможно было предвидеть. Позднее говорили, что 26. Кре2 приносило белым победу, а Штейну, который к этому моменту, как и предполагалось, уже закончил свою партию вничью, путевку в межзональный турнир. Но анализ показал, что эта путевка в лучшем случае приобреталась в результате дополнительного матча. После 26. . .Л : с2+ 27. С : с2 Се4+ 28. Крd2 (28. Крf3 Ф : а1 29. Лg4 Фf1+, 30. . . Фе2+ и 31. . .Ф : с2, и у белых лишь один шах на g7) 28. . .Фd4+ 29. Крс1 Фg1+ черным гарантирован вечный шах (30. Сd1 Лс8+). Увлекательная борьба завязывалась в случае 26. . .Фd4 27. f5 Л : с2+ 28. С : с2 Ф : b2 29. f6 Ф : с2+ 30. Крf1 g5 31. hg fg 32. Л : h6 Се4.

26. . .Фd4. Взятие ладьи не очень приятно, так как после 27. Лg4 белые дают мат, а после 26. . . Ф : g2+ 27. Ф : g2 С : g2 28. Лg1 Сd5 29. Лhg4 черному королю также не позавидуешь. Сейчас нападение 27. Лg4 парируется благодаря 27. . .Се4! 28. Л : g7+ Крh8, и от различных угроз (в первую очередь Лf8—g8 — по той самой линии, где атаковали белые!) нет защиты.

27. f5.



Ферзь под боем, грозит дальнейшее продвижение пешки «f». Кажется, что черные повисли над пропастью.

27. . .Л : с2+! Такой ход приятно делать не только игроку во время партии, но и комментатору в процессе анализа.

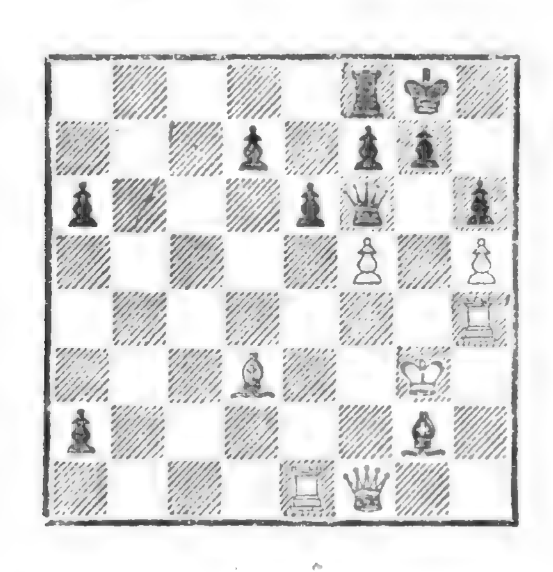
28. Кр : с2 b3+! Пешку «b» необходимо включить в игру, недостаточно 28. . . Лс8+ 29. Крd1 Ф : b2 30. Лb1.

29. Крd1. Сделав этот ход, белые потеряли контроль над событиями. Опасную пешку следовало брать — после 29. аb С : b3+ 30. Крd2 (не годится 30. Кр : b3 ввиду 30. . .Лb8+ 31. Крс2 Ф:b2+ 32. Крd1 Ф : а1+ 33. Кре2 Лb2+ 34. Кре3 Фс1+, и 35. Кре4 Лb4+ 36. Крf3 Фd1+ 37. Кре3 Ф : d3+! 38. Кр : d3 Лb3+ или 35. Крf3 Фd1+ 36. Крf4 Лb4+ 37. Се4 Фf1+ 38. Фf3 Л : е4+! 39. Кр : е4 Фс4+ дает черным выигранный

эндшпиль) 30. . .Ф : b2+ 31. Кре3 Ф : a1 32. f6 Фg1+ 33. Кpd2 Фd1+ вечный шах черные имеют, но не больше. Наверное, такой итог был бы закономерным для столь драматического поединка.

29. . .Фg1+ 30. Фe1 Ф : g2 31. Фf1. Черные, как ни в чем не бывало, играют без ладьи! На 31. Лf4 Тайманов намеревался спокойно продолжить 31... Лc8.

31. . .Cf3+ 32. Кpe1 Ф : b2 33. Лb1 Ф : e5+ 34. Кpf2 ba 35. Лe1 Фf6 36. Кpg3 Cg2!



Ход большой эстетической силы! Чисто задачная идея перегрузки — слона нельзя брать ни королем, ни ферзем.

37. Фg1 ef! Вновь совершенно неожиданный тихий ход. Один из гроссмейстеров недоуменно спросил: «К чему разъединять пешки?»

38. Фd4 Фg5+ 39. Кph2. Первая грань хода ef — сейчас нельзя играть Лg4. А теперь обнаруживается и его вторая грань, за идеей перегрузки фигур следует идея перекрытия линий. Сплошная геометрия...

39. . .Ce4! Заключительный аккорд этой музыкальной поэмы, сыгранной, как заметил один из восхищенных зрителей, в жанре героической симфонии. Взаимодействие белых фигур полностью нарушено, грозит Ф : h4+ и Фg2×.

40. Лh : e4 fe 41. Ф : e4.

Тайманов записал на бланке ход Ф : h5+ и вышел за кулисы. Дрожащими пальцами он закурил первую в своей жизни сигарету. На лице Михаила Таля, стоявшего рядом, была изображена зависть, которую не смогли стереть даже слова, сказанные ему Таймановым: «Миша, сегодня — я ваш ученик!» Подошел умудренный опытом Пауль Керес. «Марк, вы сегодня играете, как Лист»,— с улыбкой обратился он к своему давнему партнеру и известному пианисту.

Итак, партия откладывалась. Предстоял последний ночной анализ. Правда, он не обещал быть тяжелым. После отступления белого короля от шаха следовало g7—g6 с дальнейшим Лb8. Очевидно, это показалось гроссмейстеру Лутикову достаточно ясным, и он благородно решил

избавить Тайманова от новых волнений.

41. . .Ф : h5+. Белые сдались. Феерическая партия! Она достойно увенчала чемпионат страны!

Зал гремел овацией, а на лестнице друзья обнимали Марка Тайманова, самого счастливого в этот день человека.

Спустя много лет, в процессе работы над данной книгой, один из ее авторов, тот, что был секундантом Тайманова, встретился с гроссмейстером, чтобы провести вечер приятных воспоминаний...

— Марк Евгеньевич, ваш решающий поединок с Лутиковым журналисты назвали тогда «партией жизни». Сейчас, наверное, уже можно судить, насколько точен был этот эпитет?

— Разумеется, в те дни эти слова — «партия жизни» — были лишь заголовком. Шахматист, конечно, так не мыслит. Но, что самое удивительное, теперь, оценивая события ретроспективно, я вижу, что именно эта партия, как никакая другая, существенно повлияла на мою дальнейшую жизнь и, значит, вполне оправдала свое название. В конечном итоге победа в ней подняла меня на вершину спортивных достижений и в то же время принесла много разочарований. В повседневных заботах я не так часто возвращался к этой «партии жизни», но вот вы напомнили о ней, и, видите, она всколыхнула многое.

— Как вы считаете, способствует ли шахматному творчеству напряженное психологическое состояние гроссмейстера, которое он неизбежно испытывает в решающей партии?

— Думаю, что да. По крайней мере, в тот давний вечер на сцене ЦДКЖ я испытывал необычайный подъем, состояние какой-то одухотворенности, озарения. Оно проявилось и в том, что я, дав импульсивный шах ферзем на g1, переключил игру на почти неуправляемый режим, и в том, что затем предпринял чуть ли не фантастические усилия, чтобы повернуть это иррациональное сражение в желательное русло... Да, это было поистине эйфорическое состояние, когда фантазия работает на пределе возможностей и ощущение такое, будто ты паришь над событиями. Быть может, именно в такие моменты свершаются открытия. Истории известны решающие партии, которые не отличались богатым содержанием. Встреча же с Лутиковым оказалась весьма интересной и привлекательной и в чисто шахматном отноше-

нии. Не случайно она надолго запомнилась всем зрителям, которые присутствовали в зале в тот день. Ее содержание и эстетический элемент вполне адекватны, так сказать, спортивной ценности.

— «Партия жизни» привела вас в конце концов к матчу с Фишером. Его итог был печальным...

— Да, этот матч не отнесешь к числу моих удач, и тем не менее я не жалею, что он состоялся. Роберт Фишер — это выдающееся явление в шахматной истории, и, я считаю, мне повезло, что я сумел сыграть с ним целый матч, хотя и с печальным результатом. В творческом отношении партии были интересны, и я за них не краснею.

— Чем вы объясните уход Фишера из шахматного мира?

— На этот счет у меня есть совершенно твердое мнение. Для большинства предшественников одиннадцатого чемпиона мира шахматная игра не была не только единственным, но, порой, даже главным делом жизни. Но для Фишера шахматы, вне всякого сомнения, являлись ее смыслом, и поэтому все его критерии носили исключительно шахматный характер. Я встречался с ним на протяжении десятилетия и никогда не видел его без доски и фигур. Фишер, можно сказать, сроднился с шахматами, это была его атмосфера, которой он только и мог дышать.

Вот почему звание чемпиона мира означало для Фишера больше, чем признание одних спортивных заслуг. Высший титул как бы закреплял за ним роль шахматного мессии на земле. Если шахматы — это главная и единственная ценность в жизни, а он шахматный король, то он должен быть в них неким непогрешимым абсолютом. Так, по-видимому, думал Фишер. И действительно, судя по его поступкам, после победы над Спасским новый чемпион взял на себя множество различных обязательств. Американский гроссмейстер решил, что не имеет права на неправильные высказывания о шахматах, изъял все написанные им книги, кстати очень хорошие книги, полагая, что они не соответствуют его новому статусу. Он счел, что не вправе неудачно сыграть в турнире и даже проиграть хотя бы одну партию. Короче говоря, Фишер взвалил на себя такой груз, что просто согнулся под его тяжестью. Почувствовав, вероятно, что он не может быть тем

кем должен быть в своем собственном представлении, Фишер стал избегать шахмат. И чем дальше, тем сильнее развивался в нем этот психологический комплекс. В результате страстная и ни с чем не сравнимая любовь к шахматам, свойственная Фишеру в прежние годы, уступила место чувству боязни, причем боязни не какого-то конкретного шахматиста, а самих фигур и доски.

Конечно, нам трудно понять, почему шахматный король, находящийся в расцвете сил, оставляет свое королевство. Но у исключительной личности может быть иная правда, пусть болезненная, но также заслуживающая уважения...

«Ход» чемпиона мира:

— Я вполне согласен с характеристикой, которую дал моему предшественнику гроссмейстер Марк Тайманов. Бесспорно, Фишер — это незаурядный человек и выдающийся шахматист. В 1975 г. я усиленно готовился к матчу с ним, полагая, что мне предстоит очень трудная борьба, в которой шансы Фишера объективно выше. Все же я, как и всякий шахматист, надеялся на успех. Увы, Фишер уступил мне свое звание добровольно. Я ни разу в жизни не садился за доску против американского гроссмейстера, и мне оставалось только позавидовать Тайманову, Петросяну и Спасскому, сыгравшим с Фишером по матчу.

Признаюсь, когда президент ФИДЕ Макс Эйве надел на меня лавровый венок чемпиона, я испытывал двойное чувство. С одной стороны, не скрою, было радостно, и в то же время появилась непреодолимая потребность доказать шахматному миру, что я объявлен сильнейшим шахматистом по праву. И у меня началась заочная дуэль с моим предшественником. Может быть, читателю будут интересны некоторые сопоставления...

Фишер в своей жизни не проиграл ни одного матча, я пока — тоже. Звание чемпиона мира Фишеру принесла победа над Б. Спасским, причем после одиннадцати партий этого матча он лидировал со счетом 7 : 4 (минус, который получен им ввиду неявки на вторую партию, я не принимаю во внимание). Через два года я выиграл у Спасского полуфинальный матч претендентов со счетом... 7 : 4.

Фишер выиграл два матча со счетом 6 : 0. Здесь мне трудно с ним соревноваться — я не такой максималист. Впрочем, в командном первенстве Европы в 1977 г., играя на первой доске, я закончил свое выступление со счетом 5 : 0.

Судя по книге Фишера «Мои 60 памятных партий», он выиграл в общей сложности 25 турниров (включая дележи первых мест и без учета командных соревнований). В 29 лет Фишер оставил шахматы. В 1979 г. мне было 29 лет и на турнире «звезд» в Монреале я выиграл свой 25-й турнир. С тех пор удалось одержать еще немало турнирных побед...

Вот такая арифметика. Можно ли считать мою дуэль с Фишером законченной? Судить не мне...

Разумеется, самыми важными и ответственными соревнованиями, в которых мне приходилось играть в жизни, были матчи на первенство мира в Багио и Мерано. Думаю, что все перипетии, связанные с этими матчами, еще памятны любителям шахмат и сейчас не стоит подробно на них останавливаться.

Уже более двух месяцев продолжался марафон в Багио и дела складывались довольно успешно. После 27-й партии счет результативных партий стал 5 : 2 (игра шла до шести побед) и, казалось, матч подошел к концу. Не было никаких сомнений в победе, и эта излишняя уверенность явно расслабила меня. К тому же начало сказываться огромное чисто физическое утомление. И вот, когда до общей победы оставался всего один шаг, случилось непредвиденное. Корчной, возможно смирившись с поражением, заиграл раскованно и отчаянными усилиями сравнял счет — 5 : 5. За четыре партии я потерял то, что завоевал в 27! Было от чего сокрушаться. Но все же я сумел сбросить с себя груз обидных промахов, постарался хорошо отдохнуть и настроился в 32-й партии дать решительный бой. Эту партию я играл спокойно и уверенно, а получив подавляющую позицию, внушал себе: «Только не торопиться!», помня, что желание побыстрее реализовать перевес не раз подводило меня в матче. Победа в решающей партии позволила мне сохранить звание чемпиона мира.

А. Карпов —
В. Корчной

Последняя партия 29-го матча на первенство мира, Багио, 1978

Защита Уфимцева

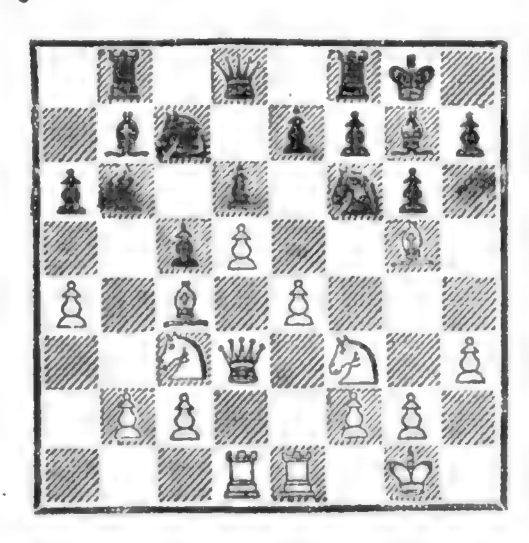
1. e4 d6 2. d4 Кf6 3. Кc3 g6 4. Кf3 Cg7 5. Ce2 0—0 6. 0—0 c5. Выбор того или иного дебюта носил в матче скорее психологический характер. Главные события, как правило, разворачивались в последующих стадиях, и именно они оказывали решающее влияние на исход большинства поединков. Корчной верен своей тактике — возможно чаще менять дебютный рисунок. В 18-й партии, где также была разыграна защита Уфимцева, дискуссия развивалась по руслу основного варианта: 6. . .Cg4 7. Ce3 Кc6. И тогда я применил нововведение — 8. Фd3?! Видимо, чтобы на этот раз избежать подобных сюрпризов, Корчной делает резкий поворот в сторону. В принципе весь вариант после 7. dc dc расценивается теорией к некоторой выгоде белых. Но я понимал, что претендент заготовил какое-то усиление игры, и поэтому уклонился от разменного продолжения.

7. d5 Кa6. Черные делают ставку на фланговые операции. Трудно сказать, какому из двух планов — этому или связанному с подрывом e7—e6 — следует отдать предпочтение.

8. Cf4. Белые располагают свои силы, нацеливая их на подготовку вытекающего из существа позиции прорыва в центре e4—e5.

8. . .Кc7 9. a4 b6 10. Лe1 Cb7 11. Cc4. Профилактическое 11. h3 с идеей сохранить слона на диагонали b8—h2 могло оказаться существенным промедлением. После 11. . . Фd7! 12. Cc4 Лad8! 13. Фd3 e5 завязывалась обоюдоострая игра.

11. . .Кh5? Потеря драгоценного времени. Вместо того, чтобы топтаться на месте, необходимо было 11. . .Фd7, стремясь после 12. e5 de 13. К : e5 Фf5 любой ценой вызвать тактические осложнения. Например, 14. К : g6 fg 15. С : c7 Кg4. Видимо, на 11. . .Фd7 белым следует отвечать 12. Фd3, сохраняя несколько лучшие шансы, но в целом борьба складывалась очень напряженно. Как мне кажется, пристрастие Корчного к прочным позициям на сей раз оказало ему плохую услугу.



12. Cg5 Kf6 13. Фd3 a6 14. Лad1 Лb8 15. h3.

Я не стал в этот момент рисковать. В принципе последовательное продолжение, которое увеличивало пространственный перевес белых, заключалось в 15. e5!? Например, 15. . .de 16. К : e5 b5?! 17. ab ab 18. С : b5! Кc : d5 19. Кd7 К : c3 20. bc К : d7 21. С : e7, и черные несут материальный урон. Хорошо на 18. . .Кc : d5 и простое 19. К : d5 С : d5 (19. . . Ф : d5 20. Фg3 Фa2 21. Cc4 Ф : b2 22. К : f7) 20. c4 Ca8 (20. . .Ce6 21. Кc6 Ф : d3 22. К : e7+) 21. Кd7. В другой ситуации я непременно бы так и сыграл, но в этой партии мне никак нельзя было ставить на карту сразу всю инициативу.

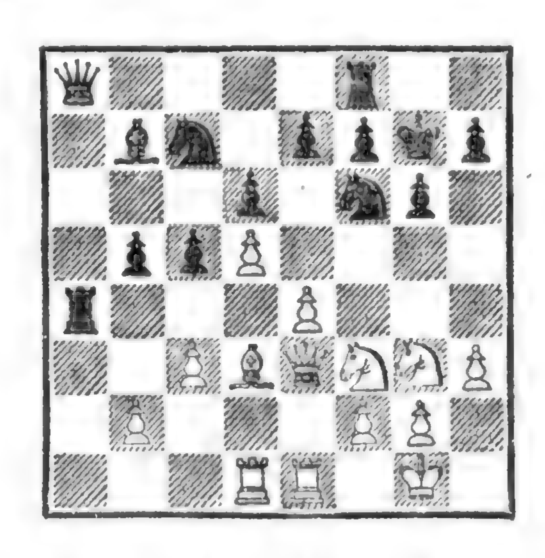
15. . .Кd7. Черные не могут долго испытывать терпение соперника и благоразумно предупреждают угрозу прорыва в центре. Кроме того, они теперь могут рассчитывать на контригру: 16. . .b5 17. ab Кb6 либо 16. . .Кe5 17. К : e5 de 18. d6 ed 19. Ф : d6 Ф : d6 20. Л : d6 b5.

16. Фe3. Занимая еще одну важную магистраль и препятствуя прорыву b6—b5.

16. . .Ca8 17. Ch6 b5 18. С : g7 Кр : g7 19. Cf1 Кf6 20. ab ab. Пешечное наступление на ферзевом фланге без фианкеттированного слона g7 напоминает атаку пехоты без соответствующей артподготовки.

21. Кe2 Cb7. Главная беда черных заключается в плохих коммуникациях. Если бы им удалось осуществить маневр e7—e5, то переброска сил с одного края доски на другой проходила бы свободнее. Но ход 21. . .e5 ведет после 22. de К : e6 23. Кg3 к значительному ослаблению пешечной структуры. Поэтому с одного фланга на другой резервам черных приходится перебираться по восьмой горизонтали, т. е. буквально ползком, а это привычно и доступно далеко не всем шахматным фигурам.

22. Кg3 Лa8 23. c3 Лa4 24. Cd3 Фa8. Пренебрежение к угрозам белых. Ферзь уходит на край доски в тот момент, когда тучи сгущаются над позицией короля.



25. e5! Кинжальный удар, подкрепленный соответствующими аргумен-

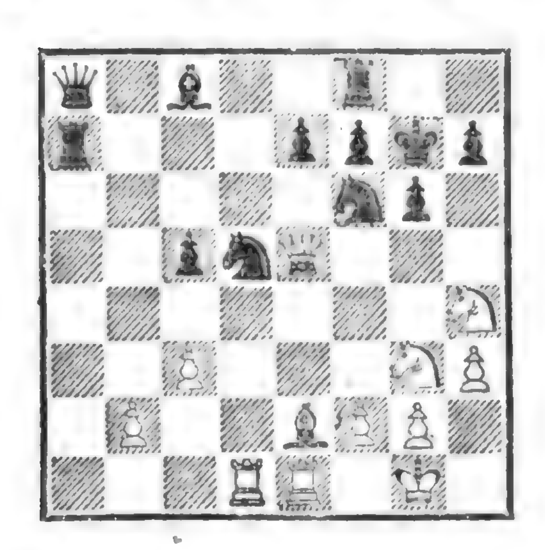
тами: 25. . .Kf : d5 26. Kh5+ (или 26. Kf5+) 26... gh (26. . .Kph8 27. Фh6 Лg8 28. Kg5) 27. Фg5+ Kph8 28. Фf5.

25. . .de 26. Ф : e5. Ошибкой было бы 26. Ф : c5 из-за 26. . .Kc : d5, и белый ферзь оказывается в опасности.

26. . .Kc : d5 27. C : b5 Ла7. Единственный способ хотя бы временно удержать материальный баланс.

28. Kh4. После этого маневра угрозы нависают не только над королем черных. Во многих случаях не менее неприятно прозаическое 29. c4. Так, на 28. . .Cc6 возможно 29. C : c6 Ф : c6 30. c4 Kb4 31. Лd6 ed 32. Kh5+ gh 33. Фg5+ Kph8 34. Ф : f6+ Kpg8 35. Kf5, а 28. . .Фb8 29. c4 Ф : e5 30. Л : e5 приводило к безнадежному для черных окончанию.

28. . .Cc8 29. Ce2!



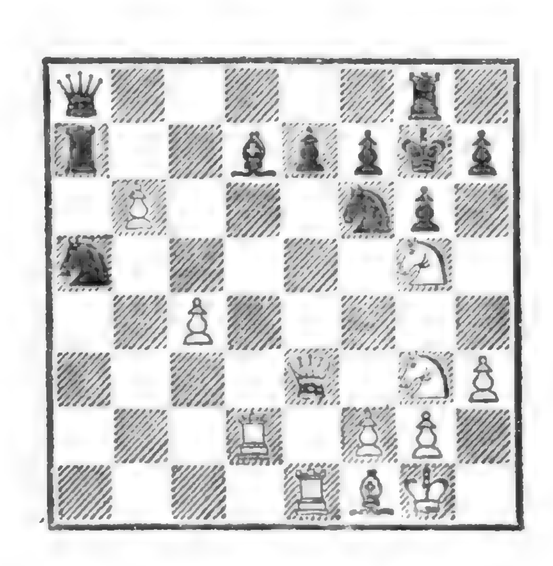
Согласитесь, что в ходе слона есть что-то привлекательное. Отныне все белые фигуры будут действовать согласованно и точно. После партии мне говорили, что именно этот ход внес столь долгожданное успокоение в смятенные души моих товарищей.

29. . .Ce6 30. c4 Kb4 31. Ф : c5 Фb8 32. Cf1 Лc8 33. Фg5 Kph8 34. Лd2 Kc6 35. Фh6! Выясняется, что у белых не только лишняя пешка, но вдобавок сильная инициатива. Черным надо отражать атаку на короля и внимательно присматривать за пешками ферзевого фланга.

35. . .Лg8 36. Kf3 Фf8 37. Фe3 Kpg7? Решающая ошибка, после которой сопротивление становится бесполезным. Несколько затягивало борьбу 37. . . Лb7, препятствуя движению белых пешек.

38. Kg5 Cd7 39. b4 Фa8. Цейтнотная агония черных подходит к концу. Помочь им уже ничто не может.

40. b5 Ka5 41. b6.



Поговорка «Все пути ведут в Рим» как нельзя более подходит к этой позиции. Корчной записал ход 41. . .Лb7, но на сле-

дующий день его секундант известил о сдаче партии и матча.

Да, конечно, приятно выиграть решающую партию, но все же лучше не допускать, чтобы твоя судьба «висела на волоске». Вот почему в следующем матче с Корчным я постарался сделать все, чтобы его итог не зависел от результата одного-единственного поединка. И заключительная, 18-я партия в Мерано не была решающей в том смысле, как мы это сейчас понимаем.

. . . Но все-таки представьте себе состояние человека, которому осталось сделать два-три точных хода и оставить у себя на голове шахматную корону.

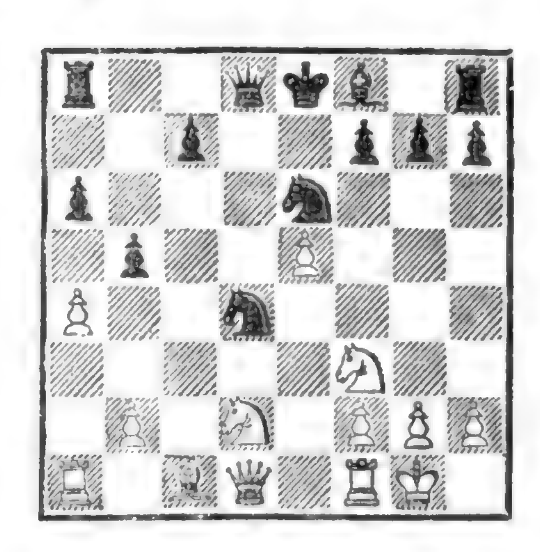
А. Карпов — В. Корчной

Последняя партия 30-го матча на первенство мира, Мерано, 1981

Испанская партия

Откровенно говоря, выбор Корчным дебюта в партии, которая могла стать последней (и стала ею!), меня несколько удивил. Но врасплох, разумеется, не застал: в свободные от игры дни мы с тренерами больше всего времени посвятили открытому варианту испанской партии, которая, как и в Багио, была самым популярным дебютом. Две предыдущие испанские партии большого оптимизма вселить в Корчного не могли, но, быть может, остальные дебюты представлялись ему в тот момент еще более опасными. Первые двенадцать ходов в этом заключительном поединке матча были сделаны почти молниеносно.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 K : e4 6. d4 b5 7. Cb3 d5 8. de Ce6 9. Kbd2 Kc5 10. c3 d4 11. C : e6 K : e6 12. cd Kc : d4 13. a4!



Это продолжение, найденное в перерыве между двумя последними партиями, тоже неприятно для черных, как и испытанное в 14-й партии 13. Ke4. Тогда этот маневр конем привел к полному фиаско черных. Однако в 16-й пар-

тии претенденту удалось устоять. И вот снова новинка ...

13. . .Се7. Нами рассматривались и перемещения слона на с5 и b4, анализировался также ход 13. . . Лb8.

14. К : d4 К : d4 15. Ке4. Возможно было и 15. ab ab 16. Л : а8 Ф : а8 17. Фg4 Ке6 18. f4, но маневр конем обеспечивает белым более прочный перевес как при наличии ферзей, так и при их размене.

15. . .Ке6. При отступлении коня на f5 маневр 16. Фf3 Кd4 17. Фg4 еще более выигрывает в силе.

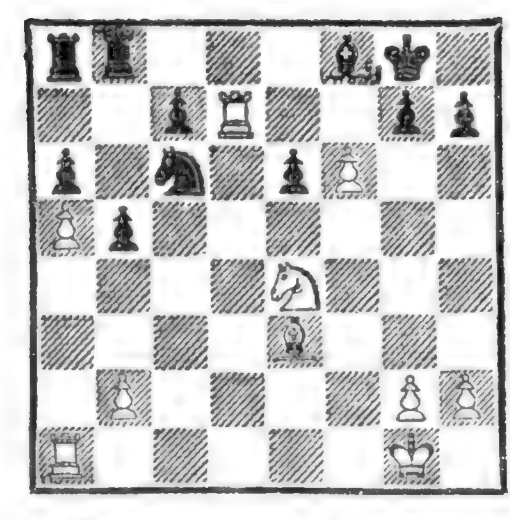
16. Се3 0—0 17. f4. Грозит 18. f5, а на 17. . .g6 возможно 18. g4. В трудном положении Корчной находит, видимо, лучшую защиту.

17. . .Ф : d1 18. Лf : d1 Лfb8 19. Лd7 Сf8. Теперь уже можно говорить о решающем перевесе белых. Упорнее было 19. . .Cd8, хотя и в этом случае после 20. а5 Кf8 21. Лd3 положение черных далеко не из приятных.

20. f5 Кd8 21. а5! Прямую атаку продолжало 21. Cd4, но тихий ход пешкой убедительно подчеркивает беспомощность черных фигур.

21. . .Кс6 22. е6 fe 23. f6!

Не исключено, что именно ход пешкой недооценил Корчной, продолжая 19. . .



Сf8. Пункт g7 пока защищен, но угрозы 24. f7+ и 25. Кg5 весьма опасны.

23. . .Ке5. Попытка упростить положение — 23. . .Лd8 24. Л : с7 Лас8 приводила к безнадежному эндшпилю после 25. f7+ Крh8 26. Л : с8 Л : с8 27. Лс1. Черные стремятся в первую очередь прикрыть пункт f7.

24. Л : с7 Лс8 25. Лас1 Л : с7 26. Л : с7 Лd8 27. h3! Спешить некуда. Еще один тихий ход пешкой обеспечивает белым безопасность короля и лишает соперника шанса 27. . .Лd1+ 28. Крf2 Кg4+.

27. . .h6. Вынужденное решение. Допускать вторжение коня на g5 нельзя.

28. Ла7! Думаю, самая четкая реализация преимущества. К активизации черных фигур приводило 28. Кс5 gf 29. К : е6 Лd1+ 30. Крf2 Сb4.

28. . .Кс4. Покинуть восьмую горизонталь не удается: 28. . .Лd1+ 29. Крf2 Лb1 30. Cd4 Кс6 31. f7+ Крh7 32. Ла8 К : d4 33. Л : f8 Крg6 34. Кd6, и пешка «f» проходит в ферзи.

29. Cb6 Лb8. Очевидно, после 29. . .К : b6 30. f7+ Крh7 31. ab черным не справиться с двумя проходными пешками.

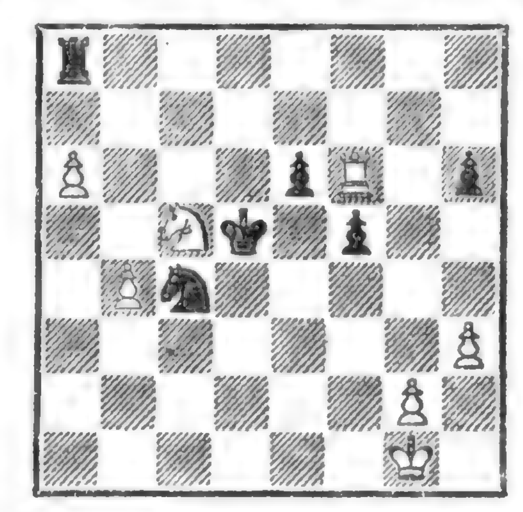
30. Cc5 С : c5+ 31. К : c5 gf. Сейчас у черных даже лишняя пешка. Однако полное владение седьмой горизонталью, огромная разница в возможностях коней и обилие у черных слабостей не оставляют им никаких надежд на спасение.

32. b4 Лd8 33. Л : a6 Крf7 34. Ла7+. Обходя ловушку — 34. Л : e6 К : a5 35. ba Лc8, и в ладейном эндшпиле выигрыша может не оказаться.

34. . .Крg6 35. Лd7. Поскольку размен ладей ведет к потере фигуры (35. . . Л : d7 36. К : d7 Кd6 37. Кb6), черные вынуждены уступить открытую линию и смириться с утратой последней пешки ферзевого фланга.

35. . .Лe8 36. a6 Ла8 37. Лb7 Крf5. Король направляется к центру. Здесь мне пришлось немного задуматься и найти маневр, полностью нейтрализующий контригру соперника.

38. Л : b5 Крe5 39. Лb7 Крd5 40. Лf7 f5 41. Лf6.



Отложенная позиция. Она оказалась последней. В ответ на записанный ход 41. . .e5 быстрее всего ведет к цели 42. Кd7 Лd8 43. a7 Ла8 44. Ла6 e4 45. b5 e3 46. Ла4! Как и три года назад, на следующий день поступило сообщение о том, что Корчной сдает партию, а следовательно, и матч.

Страничка десятая

30 МАТЧЕЙ НА ПЕРВЕНСТВО МИРА

Матч на первенство мира в Мерано, состоявшийся в 1981 г., был 30-м по счету, можно сказать юбилейным. На нашей последней «страничке» мы решили отметить этот юбилей... Каждый из поединков за шахматную корону представлен здесь одним из самых ярких эпизодов борьбы.

. . . Истории известно немало «некоронованных королей» — сильнейших шахматистов своей эпохи, — Д. Греко, Ф. Филидор, Л. Лабурдоннэ, Г. Стаунтон, А. Андерсен, П. Морфи. В 80-е годы прошлого столетия

шахматный мир решил, что пора иметь «настоящего» короля, и в 1886 г., после победы над И. Цукертортом, первым официальным чемпионом мира был объявлен Вильгельм Стейниц.

Все матчи за шахматную корону приведены в таблице. Вы найдете в ней имена участников каждого матча (победитель или, в случае ничейного результата, чемпион мира, сохранивший свое звание, указан первым); год, когда он состоялся; количество побед, ничьих и поражений, общий счет; место проведения матча (страна или город).

Первые семнадцать матчей проводились без всякой системы: чемпион мира играл когда хотел, с кем хотел (и не всегда с сильнейшим конкурентом!) и на тех условиях, которые ему больше нравились. Самый первый поединок продолжался до десяти побед, а при счете 9 : 9 фиксировалась ничья, однако уже в процессе соревнования участники договорились продлить марафон еще до восьми побед. Другие матчи проводились либо до определенного числа побед, либо на «большинство». Так, сражение Капабланки с Алехиным, по условию, велось до шести побед — при счете 5 : 5 чемпион мира сохранял звание. Во всех четырех матчах, которые Алехин играл в ранге чемпиона, планировалось тридцать партий, и победу приносили $15^1/_2$ очков.

Наиболее загадочным является поединок Ласкера со Шлехтером. Существует даже гипотеза (хотя и не подтвержденная), что это вообще не был матч на первенство мира. В некоторых источниках указано, что Шлехтеру нужно было набрать 5½ очков из десяти. Однако мы все же придерживаемся общепринятой точки зрения, что, во-первых, шахматная корона в матче разыгрывалась и, во-вторых, претенденту необходимо было взять верх с разрывом в два очка.

После смерти А. Алехина в 1946 г. шахматный мир впервые остался без чемпиона. И поэтому под номером 18 в таблице фигурирует матч-турнир, в котором сильнейшие гроссмейстеры того времени определили своего нового лидера. Все дальнейшие матчи проходили под эгидой Международной шахматной федерации (ФИДЕ), и чемпион мира был лишен возможности самому выбирать партнеров. Отныне строгая система отборочных соревнований каждые три года определяет нового претендента. С тех пор поч-

ти тридцать лет матчи проводились на большинство из 24 партий. При этом в первых четырех циклах чемпион мира имел право на матч-реванш, и поэтому было сыграно два «дополнительных» матча. В таблице пропущен 1975 год, так как именно в этом году Р. Фишер отказался защищать свое звание. Разумеется, матч Карпов — Корчной 1974 г., хотя в конечном счете и дал нового чемпиона мира, не включен в таблицу — его победитель не мог предположить тогда, что шахматная корона через год достанется ему без борьбы.

В последних двух циклах применялась новая система для определения сильнейшего шахматиста мира. Матч игрался без ограничения числа партий и длился до шести побед одного из соперников. Таким образом, при счете 5 : 5 чемпион мира еще не сохранял свое звание (как в матче Алехин — Капабланка), а сражение продолжалось до первой победы. В случае потери короны чемпиону предоставлялось право на матч-реванш. Некоторые любители шахмат полагают, что это право значительно важнее для чемпиона мира, чем запас в одно очко в «основное время». Однако если судить по матчу в Багио, то это не так. По старой системе, как играли полвека назад Алехин и Капабланка, в 1978 г. все обошлось бы без волнений и на пять партий раньше! Действительно, после того, как в 27-й партии Карпов одержал свою пятую победу, матч должен был бы сразу закончиться.

Поединки за шахматную корону, безусловно, являются самыми крупными событиями в шахматном мире. Их участники используют в процессе подготовки и во время состязания все современные достижения шахматной теории, психологии и т. д. С другой стороны, сами матчи на первенство мира оказывают огромное влияние на дальнейшее развитие шахматного искусства и шахматную философию. По существу, вся история шахмат состоит из отдельных этапов борьбы за право называться сильнейшим шахматистом мира. Большинству матчей посвящена обширная литература, и, естественно, на одной «страничке» невозможно остановиться на всех перипетиях борьбы за мировую корону.

Итак, предлагаем вам совершить небольшой экскурс в историю состязаний за мировое первенство.

Тридцать матчей на первенство мира

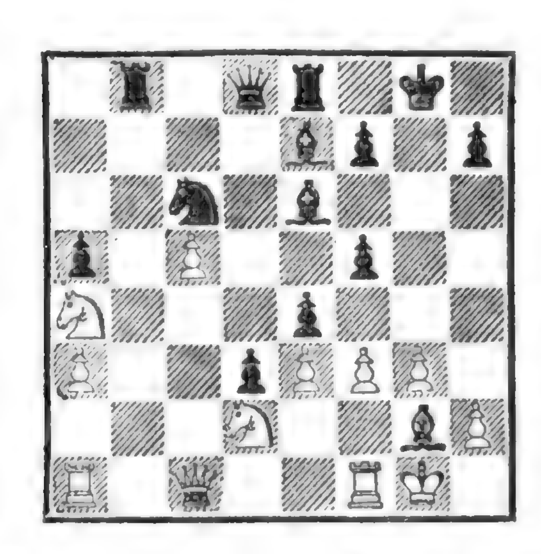
1. Стейниц — Цукерторт	1886	+10—5=5 (12 ½:7 ½)	США
2. Стейниц — Чигорин	1889	+10—6=1 (10 ½:6 ½)	Гавана
3. Стейниц — Гунсберг	1890—1891	+6—4=9 (10 ½:8 ½)	Нью-Йорк
4. Стейниц — Чигорин	1892	+10—8=5 (12 ½:10 ½)	Гавана
5. Ласкер — Стейниц	1894	+10—5=4 (12:7)	США
6. Ласкер — Стейниц	1896—1897	+10—2=5 (12 ½:4 ½)	Москва
7. Ласкер — Маршалл	1907	+8—0=7 (11 ½:3 ½)	США
8. Ласкер — Тарраш	1908	+8—3=5 (10 ½:5 ½)	Германия
9. Ласкер — Яновский	1909	+7—1=2 (8:2)	Париж
10. Ласкер — Шлехтер	1910	+1—1=8 (5:5)	Вена, Берлин
11. Ласкер — Яновский	1910	+8—0=3 (9 ½:1 ½)	Берлин
12. Капабланка — Ласкер	1921	+4—0=10 (9:5)	Гавана
13. Алехин — Капабланка	1927	+6—3=25 (18 ½:15 ½)	Буэнос-Айрес
14. Алехин — Боголюбов	1929	+11—5=9 (15 ½:9 ½)	Германия, Голландия
15. Алехин — Боголюбов	1934	+8—3=15 (15 ½:10 ½)	Германия
16. Эйве — Алехин	1935	+9—8=13 (15 ½:14 ½)	Голландия
17. Алехин — Эйве	1937	+10—4=11 (15 ½:9 ½)	Голландия

18. Матч-турнир пяти гроссмейстеров	1948		Гаага, Москва
1) Ботвинник		14 очков (+10—2=8);	
2) Смыслов		11 (с Ботвинником 2:3);	
3—4) Керес		10 ½ (с Ботвинником 1:4);	
Решевский		10 ½ (с Ботвинником 1 ½:3 ½);	
5) Эйве		4 (с Ботвинником 1 ½:3 ½)	
19. Ботвинник — Бронштейн	1951	+5—5=14 (12:12)	Москва
20. Ботвинник — Смыслов	1954	+7—7=10 (12:12)	Москва
21. Смыслов — Ботвинник	1957	+6—3=13 (12 ½:9 ½)	Москва
22. Ботвинник — Смыслов	1958	+7—5=11 (12 ½:10 ½)	Москва
23. Таль — Ботвинник	1960	+6—2=13 (12 ½:8 ½)	Москва
24. Ботвинник — Таль	1961	+10—5=6 (13:8)	Москва
25. Петросян — Ботвинник	1963	+5—2=15 (12 ½:9 ½)	Москва
26. Петросян — Спасский	1966	+4—3=17 (12 ½:11 ½)	Москва
27. Спасский — Петросян	1969	+6—4=13 (12 ½:10 ½)	Москва
28. Фишер — Спасский	1972	+7—3=11 (12 ½:8 ½)	Рейкьявик
29. Карпов — Корчной	1978	+6—5=21 (16 ½:15 ½)	Багио
30. Карпов — Корчной	1981	+6—2=10 (11:7)	Мерано

1. В. Стейниц — И. Цукерторт

Неофициально сильнейшим шахматистом мира Стейниц был признан в 1866 г. после победы над Андерсеном. Теперь, спустя двадцать лет, выиграв матч у своего выдающегося современника, Стейниц был объявлен первым в истории официальным чемпионом мира.

После пяти партий будущий король проигрывал 1 : 4, но в дальнейшем он сумел переломить ход событий и одержал девять побед при одном поражении. Приведем окончание предпоследней партии матча, весьма энергично проведенной первым шахматным королем.



И. Цукерторт — В. Стейниц

20. . .Кd4! Угрожая Кс2 или Ке2. **21. ed Ф : d4+ 22. Крh1 е3!** Черные пожертвовали коня, но их пешки неудержимо рвутся вперед. **23. Кс3 Сf6! 24. Кdb1 d2! 25. Фс2 Сb3 26. Ф : f5 d1Ф 27. К : d1 С : d1 28. Кс3 е2 29. Ла : d1 Ф : с3. Белые сдались.**

2. В. Стейниц — М. Чигорин

Если Стейниц по праву считается основоположником позиционной школы игры, то Чигорин был признанным мастером комбинационного стиля. Таким образом, состязание между этими корифеями прошлого носило характер принципиального творческого спора. Во всей истории борьбы за шахматную корону не было более «кровопролитного» матча — лишь последний его поединок завершился мирно. Подход к шахматной игре, разработанный Стейницем, восторжествовал, и чемпион сохранил свой титул.



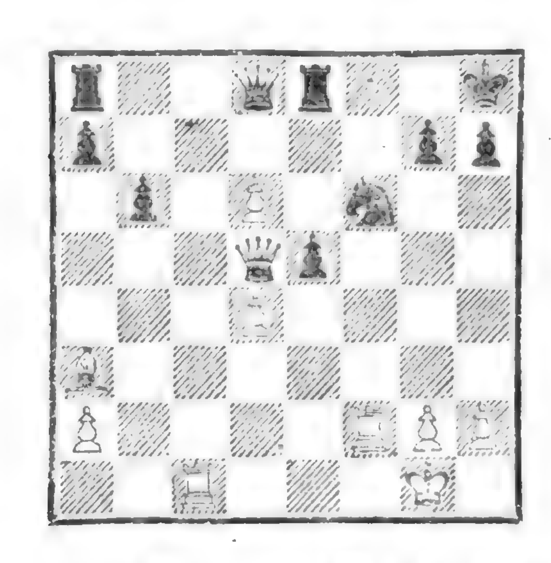
В. Стейниц — М. Чигорин

В дебюте четвертой партии черные допустили несколько позиционных промахов, и Стейниц умело использует их: **9. d5! ed 10. а3! Кd4.** Гибельно

10. . .С : c3 11. С : c3 и С : g7, а также 10. . .Cd6 11. К : d5 Фc5 12. Ce3 Фa5+ 13. b4. **11. Cd3 0—0—0 12. ab К : f3+ 13. Ф : f3! Ф : a1+ 14. Крe2 Ф : b2 15. Лb1 Фa3 16. Кb5 Фa6 17. Ф : f7 Фb6 18. Лc1 Кh6 19. Ф : g7 de 20. Ф : c7+ Ф : c7 21. Л : c7+ Крb8 22. С : e4. Черные сдались.**

3. В. Стейниц — И. Гунсберг

В конце 80-х годов прошлого столетия Гунсберг выиграл ряд крупных турниров и сыграл вничью матч с Чигориным. Это дало ему основание бросить перчатку чемпиону мира. Хотя большого перевеса Стейниц не добился, но свое звание отстоял довольно уверенно. Эффектно закончилась седьмая партия матча.

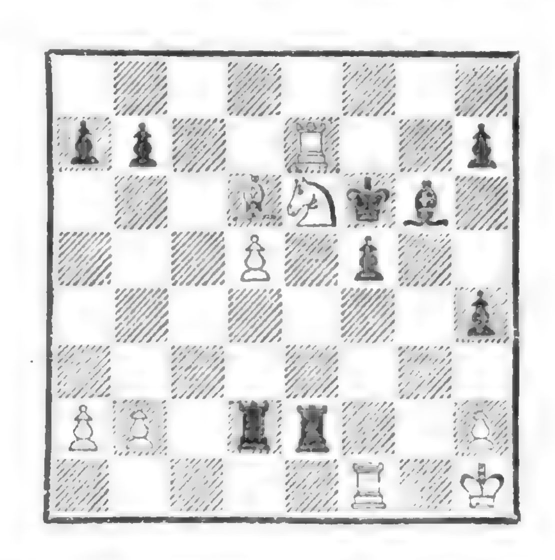


В. Стейниц — И. Гунсберг

22. Л : f6! gf. На 22. . . Ф : f6 выигрывает 23. d7 Лed8 24. Ф : a8! Л : a8 25. Лc8+ Фd8 26. Л : a8 Ф : a8 27. Ce7. **23. d7 Лg8 24. de Лg5 25. Ф : a8! Ф : a8 26. Лc8+ Лg8 27. Л : a8 Л : a8 28. e6. Черные сдались.**

4. В. Стейниц — М. Чигорин

Второй матч Стейница с великим русским шахматистом проходил значительно напряженнее первого. Перед 22-й партией Стейниц имел преимущество в очко, но если бы Чигорин взял верх, счет побед становился 9 : 9, по условиям матч продолжался бы еще до трех побед, и все было впереди. В этой ситуации произошел трагический случай, равного которому история шахмат не знает.



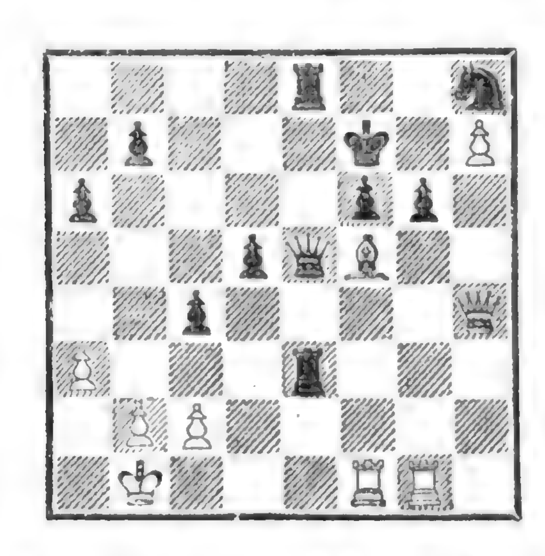
М. Чигорин — В. Стейниц

У белых лишняя фигура, и после 32. Л : b7 и далее 32. . .Ch5 33. Лb3 Cf7 34. Кf4!, либо 32. . .f4 33. Л : f4+ Cf5 34. Лf1 Л : d5 35. Кg7!, либо 32. . . h3 33. Cf4 Лf2 34. Cg5+! они выигрывали эту решающую партию. Однако по-

следовало немыслимое 32. Сb4??, и после ответного 32. . .Л : h2+ матч закончился (33. Крg1 Лdg2×).

5. Эм. Ласкер — В. Стейниц

Эмануэль Ласкер, основатель психологического подхода к шахматной борьбе, был на 32 года моложе своего великого предшественника, и эта разница в возрасте являлась слишком большой форой в их сражении. Расставаясь с шахматной короной, Стейниц провозгласил трехкратное «ура» в честь второго чемпиона мира.



Эм. Ласкер — В. Стейниц

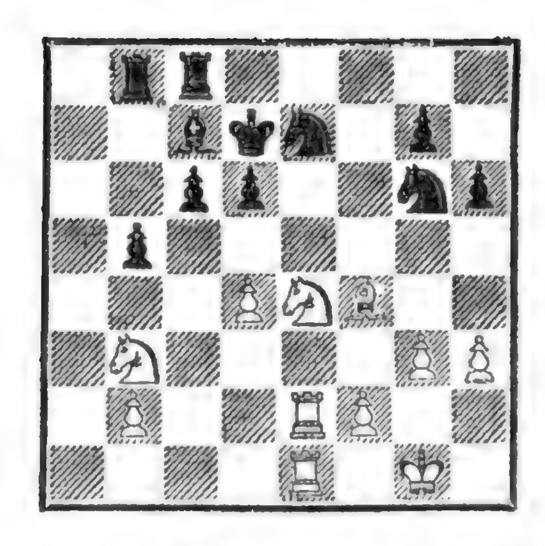
Это положение из седьмой партии матча. Черные уже по дебюту получили большой перевес, и, несмотря на отчаянные попытки противника запутать игру, ситуация до сих пор не изменилась. Надвигая сейчас пешки ферзевого фланга (не опасно 35. Фh6 из-за 35. . .Лg3), Стейниц мог взять верх и повести в счете. Однако его нервы не выдержали, следующим ходом он допустил решающую ошибку и вскоре сдал партию — первую в серии из пяти поражений подряд.

34. . .gf? 35. Фh5+ Крe7 36. Лg8 Крd6 37. Л : f5 Фe6 38. Л : e8 Ф : e8 39. Л : f6+ Крc5 40. Фh6 Лe7 41. Фh2 Фd7 42. Фg1+ d4 43. Фg5+ Фd5 44. Лf5 Ф : f5 45. Ф : f5+ Крd6 46. Фf6+. Черные сдались.

6. Эм. Ласкер — В. Стейниц

Первый шахматный король никак не мог смириться с тем, что его сместили с трона, и вызвал Ласкера на матч-реванш. За всю историю сражений за мировое первенство не было больше случая, чтобы в борьбу вступил шахматист, которому уже исполнилось 60 лет. Стейниц потерпел сокрушительное поражение. Любопытно, что этот матч проходил в Москве, а следующее состязание такого высокого ранга состоялось в нашей столице спустя более полувека. Во второй партии матча Ласкер провел знаменитую матовую комбинацию.

31. h4 h5. Взятие слона на f4 приводило к быстрому мату после Кf6+. **32. Сg5 Сd8 33. g4! hg 34. h5 Кf8 35. Кc5+! dc 36. К : c5+ Крd6.** В случае

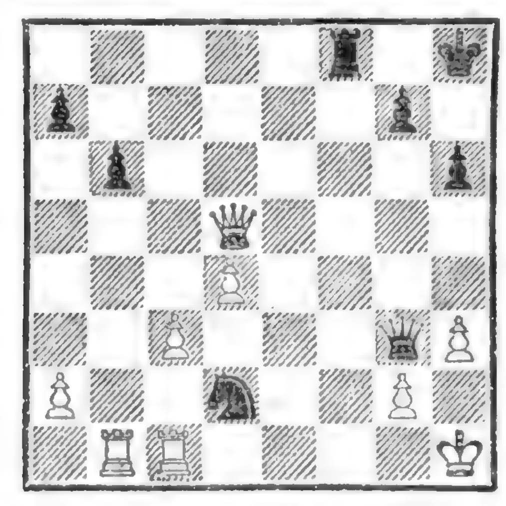


Эм. Ласкер — В. Стейниц

36. . .Крс7 достаточно для победы 37. С : е7 С : е7 38. Л : е7+ Крb6 39. Л : g7, но теперь следует форсированный мат. **37. Cf4+ Крd5 38. Ле5+ Крс4 39. Лс1+ Кр : d4 40. Кb3+ Крd3 41. Ле3×.** Заключительная матовая конструкция весьма эффектна.

7. Эм. Ласкер — Ф. Маршалл

После десятилетнего перерыва, который Ласкер посвятил научным занятиям, состоялся новый матч за мировое первенство. Преимущество Ласкера было бесспорным, и он без всякого труда сохранил свое звание. Вот окончание третьей партии матча.

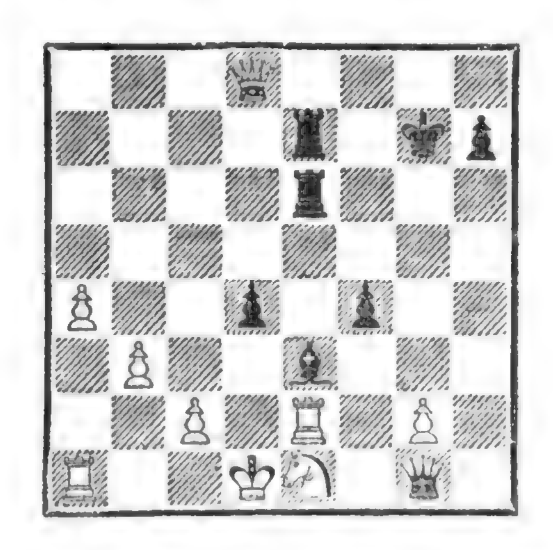


Ф. Маршалл — Эм. Ласкер

37. . .Кf3! 38. gf Ф : h3+ 39. Крg1 Фg3+ 40. Крh1 Лf4 41. Фd8+? Правильно было 41. Фh5 Лh4+ 42. Ф : h4. **41. . . Крh7 42. Лf1?** Последняя ошибка, шансы на ничью сохраняло 42. Лс2 Лh4+ 43. Ф : h4 Ф : h4+ 44. Крg2. **42. . .Лf5! Белые сдались.**

8. Эм. Ласкер — З. Тарраш

Гроссмейстер Тарраш многие годы был творческим противником Ласкера. Он искал в шахматах абсолютную истину. Ласкер же к каждому партнеру подбирал свои ключи. Легко обезоружил он и Тарраша. Надо сказать, что матч двух выдающихся шахматистов вызвал невиданный для того времени интерес. Изящно закончилась вторая партия матча.

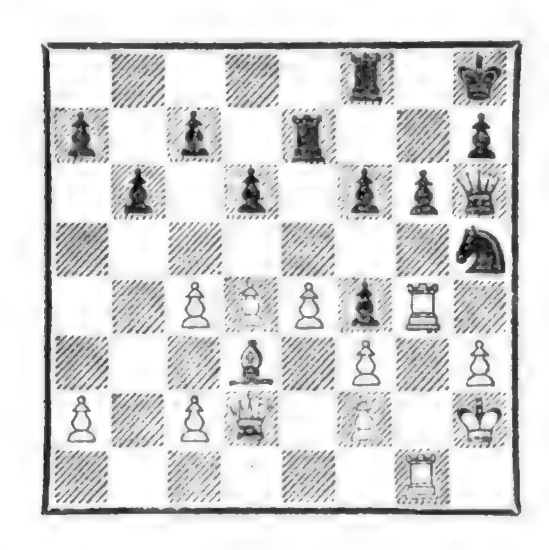


З. Тарраш — Эм. Ласкер

40. . .f3! Продолжение 40. . .Cf2 41. Л : е6 Л : е6 42. Фd7+ приводило к вечному шаху. **41. gf Cg5. Белые сдались.**

9. Эм. Ласкер — Д. Яновский

В 1909 г. Яновский сыграл вничью показательный матч из четырех партий с Эм. Ласкером. Этот успех послужил основанием для того, чтобы вызвать Ласкера уже на настоящий матч. Однако ничего, кроме разочарований, он Яновскому не принес. Вот окончание второй партии.



Д. Яновский — Эм. Ласкер

Положение белых выглядит прочным, но тонкий перевод коня ставит белых в критическое положение. **24. . .Кg7! 25. с3.** Упорнее было 25. d5, несмотря на всю невыразительность этого хода. **25. . .Ке6 26. Cf1 f5 27. Л4g2 Лf6! 28. Cd3 g5! 29. Лh1.** Увековечить эту позицию Яновский мог в случае 29. ef Ф : h3+!! 30. Кр : h3 Лh6+ 31. Крg4 Лh4×. **29. . .g4! 30. Се2 Кg5.** Не желая зевать ферзя после 30. . .Ф : h3+? 31. Крg1. **31. fg f3 32. Лg3 fe. Белые сдались.**

10. Эм. Ласкер — К. Шлехтер

Первоначально планировалось, что этот матч будет состоять из тридцати партий. Однако из-за недостатка средств пришлось ограничиться десятью. Видимо, учитывая короткую дистанцию, Ласкер поставил условие, по которому претенденту для общей победы необходим был перевес в два очка. Перед последним поединком Шлехтер вел одно очко, близок он был к победе и в заключительной встрече... Приводим с краткими примечаниями обещанную нами десятую, решающую партию этого матча.

Эм. Ласкер — К. Шлехтер

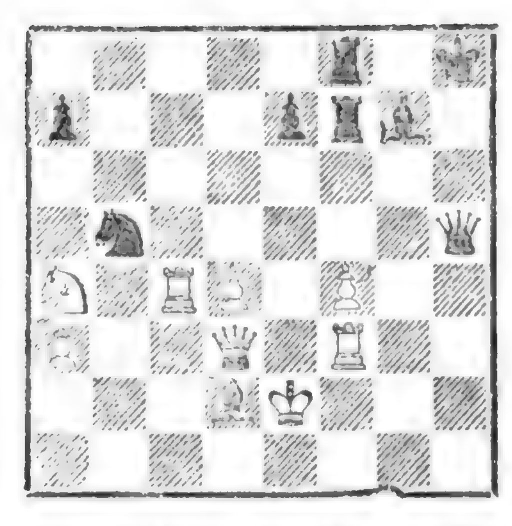
Славянская защита

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Кf3 Кf6 4. e3 g6. Такое дебютное построение теперь называют защитой Шлехтера. **5. Кc3 Cg7 6. Cd3 0—0 7. Фс2 Ка6 8. а3 dc 9. С : с4 b5 10. Cd3 b4 11. Ка4 ba 12. ba.** Нельзя 12. Ф : с6 Кb4 13. Ф : а8 К : d3+ 14. Кре2 К : c1+ 15. Лh : c1 Ca6+ или 14. Крd2 К : f2 с выигранной позицией у черных. **12. . . Cb7 13. Лab1 Фс7 14. Ке5 Кh5.** Белые спокойно разыграли дебют и имеют ясное преимущество, Шле-

хтер же стремится к обострению игры. **15. g4.** Ласкер идет навстречу пожеланиям партнера, простое 0—0 сохраняло за ним стойкий перевес. **15. . . С : e5 16. gh Сg7 17. hg hg 18. Фc4 Сc8 19. Лg1 Фa5+ 20. Сd2 Фd5 21. Лc1 Сb7 22. Фc2.** Ничья в партии сохраняла за Ласкером чемпионский титул, но матч-то был бы проигран! Престижные соображения обязывают его стремиться к победе, иначе трудно объяснить, почему он отказался от размена ферзей, после чего никак не рисковал проиграть.

22. . .Фh5 23. С : g6? Вероятно, вызвано волнением, вскрытие линии «f» на руку черным; сам чемпион мира в дальнейшем указал такой вариант: 23. Лb1 Ф : h2 24. Лf1 Фc7 25. С : g6! fg 26. Фb3+ с явным перевесом у белых. **23. . .Ф : h2 24. Лf1 fg 25. Фb3+ Лf7 26. Ф : b7 Лaf8!** По-видимому, не предусмотренный белыми ответ,— на взятие коня решает Л : f2. **27. Фb3 Крh8 28. f4 g5! 29. Фd3 gf 30. ef Фh4+ 31. Крe2 Фh2+ 32. Лf2 Фh5+ 33. Лf3 Кc7 34. Л:c6 Кb5! 35. Лc4.**

Критическая позиция этой исторической партии. После 35. . .Лd8 36. Сe3 e5! 37. d5 Кd6! или 37. Лc5 К : d4+ 38. С : d4



(38. Ф : d4 Ф : f3+) 38. . . Л : f4 черные сохраняли все шансы на победу. Не меняло дела и 36. d5 (на 36. Сc3 просто берется пешка f4) 36. . .Л : d5 37. Лc8+ Лf8 38. Л : f8+ С : f8 39. Сc3+ Сg7 40. Фc4 К : c3+ 41. К : c3 Лc5 и т. д. Шлехтер неожиданно жертвует качество, упуская последние шансы стать третьим чемпионом мира.

35. . .Л : f4? 36. С : f4 Л : f4 37. Лc8+ Сf8 38. Крf2! Фh2+. После 38. . . Фh4+ 39. Крg2 Фg4+ 40. Лg3 Ф : c8 41. Фg6 черный король получал мат. **39. Крe1 Фh1+?** Выигрыша у черных уже не было, но теперь они упускают и ничью, которая достигалась путем 39. . .Фh4+ 40. Крd2 Фh2+ 41. Крe3 Л : f3+ 42. Кр : f3 Фh3+ 43. Крe2 Ф : c8. **40. Лf1 Фh4+ 41. Крd2 Л : f1 42. Ф : f1 Ф : d4+ 43. Фd3 Фf2+ 44. Крd1 Кd6 45. Лc5.** Дальнейшая часть партии связана с реализацией лишнего качества у белых. Ласкер успешно справляется со своей зада-

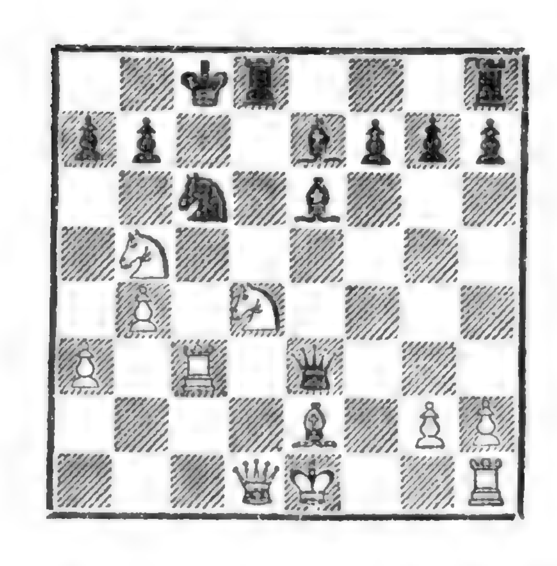
чей и сравнивает счет матча. **45. . .Сh6 46. Лd5 Крg8 47. Кc5 Фg1+ 48. Крc2 Фc1+ 49. Крb3 Сg7 50. Кe6 Фb2+ 51. Крa4 Крf7 52. К : g7 Ф : g7 53. Фb3! Крe8 54. Фb8+ Крf7 55. Ф : a7 Фg4+ 56. Фd4 Фd7+ 57. Крb3 Фb7+ 58. Крa2 Фc6 59. Фd3 Крe6 60. Лg5 Крd7 61. Лe5 Фg2+ 62. Лe2 Фg4 63. Лd2 Фa4 64. Фf5+ Крc7 65. Фc2+ Ф : c2+ 66. Л : c2+ Крb6 67. Лe2 Кc8 68. Крb3 Крc6 69. Лc2+ Крb7 70. Крb4 Кa7 71. Крc5. Черные сдались.**

11. Эм. Ласкер— Д. Яновский

Поражение в первом поединке не убедило Яновского в тщетности своих надежд, и он вызвал Ласкера на новый матч. На этот раз победа чемпиона мира оказалась еще более внушительной.

Следующая позиция, взятая из пятой партии матча, иногда приводится как иллюстрация психологического метода Эм. Ласкера. Он часто избирал объективно не лучшие, рискованные продолжения, но учитывал при этом, что именно данному партнеру они будут не по душе.

У черных заметный перевес, и после жертвы ферзя 17. . .Ф : c3+! 18. К : c3



Эм. Ласкер — Д. Яновский

К : d4! они получали за него достаточную компенсацию и, кроме того, опасную атаку. Однако Яновский проявляет нерешительность, и партия заканчивается совсем иначе.

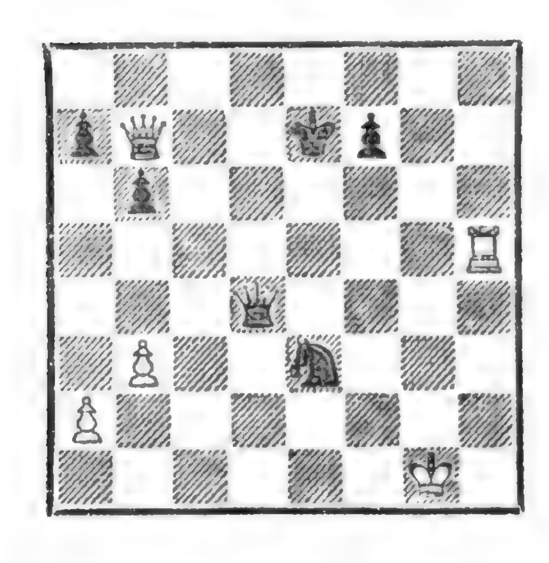
17. . .Сh4+? 18. g3 Фe4 19. 0—0 Сf6 20. Л : f6! Теперь уже положение черных становится критическим. **20. . .gf 21. Сf3 Фe5 22. К : a7+ Крc7 23. Кa : c6 bc 24. Л : c6+ Крb8 25. Лb6+ Крc8 26. Фc1+ Крd7 27. К : e6 fe 28. Лb7+ Крe8 29. Сc6+. Черные сдались.**

12. Х.-Р. Капабланка — Эм. Ласкер

Эмануэль Ласкер был чемпионом мира 27 лет! В наше бурное время, когда столько желающих взойти на шахматный трон, трудно представить себе, чтобы этот рекорд был превзойден. Капабланка вызвал Ласкера на матч еще в 1911 г. Непобедимый чемпион, возможно пред-

чувствуя, что настало время уступить корону, десять лет избегал встречи с великим кубинцем, а потом даже объявил о своем отречении от престола. Однако шахматный мир жаждал зрелища. Хотя в дальнейшем Ласкер еще не раз показывал выдающиеся результаты, последний матч у него не получился. Не доиграв до конца десять партий, он сдал матч. Капабланка стал третьим чемпионом мира.

О плохой форме Ласкера свидетельствует окончание пятой партии, в которой он потерпел первое поражение в матче.

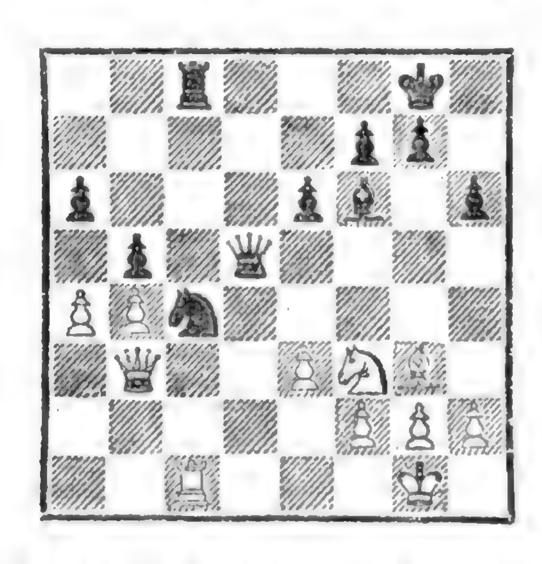


Х.-Р. Капабланка — Эм. Ласкер

Успешно проведя трудную защиту, черные сейчас легко делали ничью, играя Кре6 или Крf6. Однако последовало **45. . . Крf8??**, и после **46. Фb8+!** Ласкер сдался (46. . .Крg7 47. Фh8+, 46. . .Кре7 47. Фе5+).

13. А. Алехин — Х.-Р. Капабланка

Схватка между двумя шахматными гениями — Алехиным и Капабланкой — до сих пор признается самым выдающимся событием за всю историю шахмат. В борьбе за шахматную корону не было матча ни более продолжительного (34 партии), ни более напряженного (32 изнурительных ферзевых гамбита). Но, самое главное, в этом поединке встретились два шахматных гиганта, находящиеся в расцвете творческих сил. Непобедимый Хосе-Рауль Капабланка со своей феноменальной техникой, позволившей ему высказать гипотезу о «ничейной смерти» шахмат, и великий мастер комбинации Александр Алехин, своей неудержимой фантазией опровергавший эту гипотезу. Одержав в матче шесть необходимых побед, Алехин не только стал четвертым королем, но и доказал миру неисчерпае-



Х.-Р. Капабланка — А. Алехин

мость шахматного искусства. Приводим знаменитый финал 21-й партии исторического матча.

26. . .Cb2! Начало своеобразной и удивительной комбинации. Оказывается, у белой ладьи нет удачного отступления. **27. Ле1.** На другие ее отступления Алехин собирался ответить так: 27. Лb1 Ка3! 28. Ф : b2 К : b1 29. Ф : b1 Фb3! 30. Фf1 ba 31. h3 a3 или 27. Лd1 ba! 28. Ф : a4 Кb6 29. Л : d5 К : a4 30. Лd1 Кc3 31. Ле1 Лс4 с выигрышной позицией.

27. . .Лd8 28. ab ab 29. h3 e5 30. Лb1 e4 31. Кd4. Не спасает ни 31. Кh2 Фd3! 32. Л : b2 Ф : b3 33. Л : b3 Лd1+ 34. Кf1 Кd2 35. Ла3 К : f1 — вариант Ласкера, ни 31. Ке1 Фd2 32. Фс2 Ф : c2 33. К : c2 Лd2 34. Ке1 Ка3 — вариант Алехина.

31. . .С : d4 32. Лd1 К : e3! Эффектный заключительный удар. **Белые сдались** ввиду варианта 33. Ф : d5 Л : d5 34. Л : d4 Л : d4 35. fe Л : b4.

14. А. Алехин — Е. Боголюбов

Первый свой матч в ранге чемпиона Алехин провел с Боголюбовым. В то время в шахматном мире у Алехина не было равных, что подтвердилось и в данном поединке. Чистым матом закончилась восьмая партия матча.

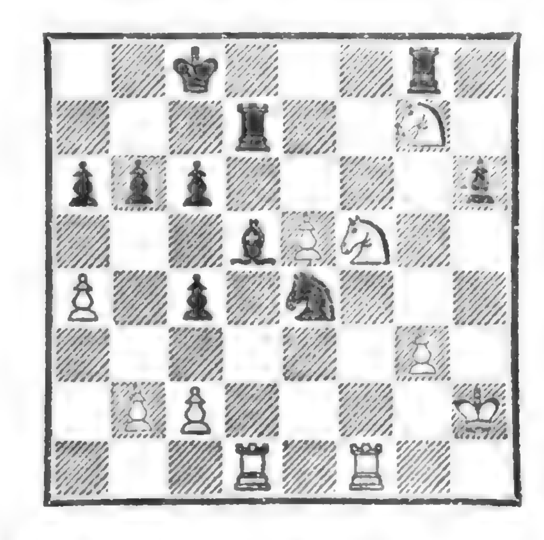


Е. Боголюбов — А. Алехин

26. . .Кg3+! 27. hg hg+ 28. Кh3 С : h3 29. gh Л : h3+ 30. Кpg2 Лh2×.

15. А. Алехин — Е. Боголюбов

Повторный матч между теми же соперниками мало чем отличался от предыдущего. Перевес Алехина вновь был бесспорным, и он сохранил свое звание. Приводим эпизод из шестнадцатой партии матча.



А. Алехин — Е. Боголюбов

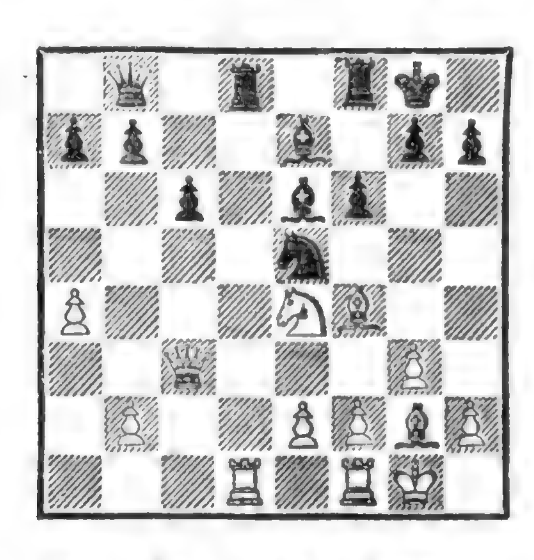
Последним ходом Лh8—g8 черные решили отогнать коня (правильно было Кg5 со сложной игрой), одна-

ко белый конь остается на месте.

30. e6!! Красивая комбинация, опровергающая маневр черных. **30. . . Л : g7 31. К : g7 Л : g7 32. Л : d5!** Еще один эффектный удар, на котором строится вся комбинация. **32. . .cd 33. Лf8+ Крс7 34. Лf7+ Крd6.** Увы, после размена ладей белая пешка проходит в ферзи. **35. Л : g7 Кр : e6 36. Лg6+ Кре5 37. Крg2 b5 38. a5! d4 39. Л : a6 b4 40. Крf3 c3 41. bc bc 42. Ле6+! Кр : e6 43. Кр : e4. Черные сдались.**

16. М. Эйве — А. Алехин

Алехин во встрече с голландским шахматистом явно недооценил своего соперника и в результате на два года уступил корону. Макс Эйве стал пятым в истории чемпионом мира. Успешно для него сложился участок борьбы между 20-й и 26-й партиями — четыре победы при трех ничьих! Вот как была достигнута первая из этих побед.



М. Эйве — А. Алехин

18. Кg5! fg. После 18. . .Cf5 19. Фb3+ Крh8 20. С : e5 Ф : e5 21. Кf7+, чтобы дело не закончилось комбинацией, описанной нами на четвертой «страничке», черные вынуждены отдать качество.

19. С : e5 Cf6 20. С : b8 С : c3 21. Cd6 Лf7 22. bc Лfd7 23. Лb1 Л : d6 24. Л : b7 Л8d7 25. Л : d7 С : d7 26. Се4 c5 27. c4 С : a4 28. Cd5+ Крf8 29. Лa1 Лa6 30. Лa2 Кре7 31. f4 gf 32. gf Крf6 33. e4 g5 34. f5 h5 35. h4! gh 36. Крh2 Крg5 37. Крh3 Лa5 38. Cb7 Крf6 39. Cd5 Крg5 40. Cb7 Крf6 41. Cc8. Черные сдались.

17. А. Алехин — М. Эйве

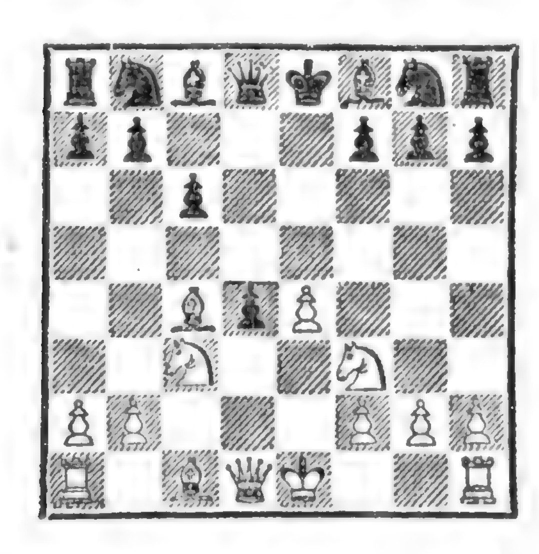
Матч-реванш, состоявшийся через два года, закончился убедительной победой великого русского шахматиста. Алехин играл в своем лучшем стиле и легко вернул себе корону. Быстро закончилась шестая партия матча.

А. Алехин — М. Эйве

Славянская защита

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Кc3 dc 4. e4 e5 5. С : c4 ed. Этот вариант не сулит белым особых достижений.

Видимо, Алехин связывал свои надежды со следующим ошеломляющим продолжением: **6. Кf3!?**



Такие позиции обычно встречаются в сеансах одновременной игры... Впоследствии, в книге об этом матче, М. Ботвинник привел вариант И. Гончарова, доказывающий, что жертва коня была некорректной: 6. . .dc 7. С : f7+ Кре7 8. Фb3 cb 9. С : b2 Фb6! 10. Са3+ (10. С : g8 Л : g8 11. Ф : g8 Фb4+ 12. Кd2 Ф : b2) 10. . .c5 11. С : g8 Л : g8 12. С : c5+ (12. Ф : g8 Фа5+ 13. Кd2 Ф : а3) 12. . .Ф : c5 13. 0—0 Фh5! (13. . .Лh8? 14. Лас1 Фb6 15. Л : c8 Ф : b3 16. ab g6 17. Лfd1 и 18. Лdd8) 14. Ф : g8 Се6 15. Фh8 Кс6, и положение черных выиграно. Конечно, рассмотреть все это за доской было трудно, и Эйве не решился принять жертву коня.

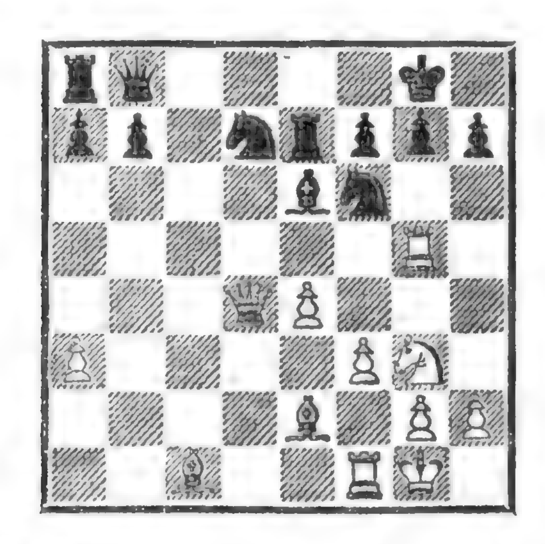
6. . .b5? 7. К : b5 Са6. Голландский гроссмейстер не заметил, что на 7. . .cb следует 8. Сd5. **8. Фb3 Фе7 9. 0—0 С : b5 10. С : b5 Кf6 11. Сс4 Кbd7 12. К : d4.** Итак, у белых лишняя пешка и позиционный перевес, дальнейшее сопротивление бесполезно. **12. . .Лb8 13. Фс2 Фс5 14. Кf5 Ке5 15. Сf4 Кh5 16. С : f7+! Кр : f7 17. Ф : c5 С : c5 18. С : е5 Лb5 19. Сd6 Сb6 20. b4 Лd8 21. Лаd1 c5 22. bc С : c5 23. Лd5. Черные сдались.**

18. Матч-турнир на звание чемпиона мира

В сороковые годы Михаил Ботвинник считался одним из достойнейших соперников А. Алехина. Между ними уже была предварительная договоренность о матче на первенство мира, но смерть Алехина лишила шахматный мир интереснейшего сражения. Теперь Ботвиннику предстояло доказать, что разговор о матче был затеян не случайно. Убедительно, с отрывом в три очка, выиграл он матч-турнир пяти сильнейших гроссмейстеров и стал шестым по счету и первым советским чемпионом мира.

Следующая партия состоялась в десятом туре, когда еще не все было ясно — в случае успеха Керес догонял Ботвинника и делил с ним лидерство. Однако, одержав эффектную победу, Ботвинник отбросил далеко назад од-

ного из основных конкурентов.



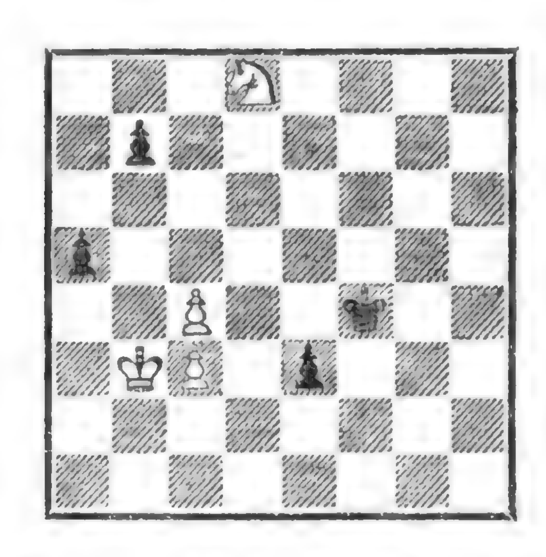
М. Ботвинник — П. Керес

21. Л : g7+! Черный король попадает в матовую сеть. 21. . .Кр : g7 22. Кh5+ Крg6 23. Фe3. **Черные сдались.**

19. М. Ботвинник — Д. Бронштейн

Доказав, что он сильнейший шахматист в мире, Ботвинник на три года оставил шахматы, целиком посвятив себя науке,— за это время он завершил работу над докторской диссертацией по электротехнике, которую защитил сразу после матча с Бронштейном. «Измена» шахматам могла ему дорого обойтись. В первом матче, проведенном по правилам ФИДЕ, Бронштейн играл прекрасно, ни в чем не уступал сопернику, и ему не хватило лишь немного счастья, чтобы взойти на трон.

Эпизод, происшедший в шестой партии матча, ещё раз иллюстрирует нам необычную геометрию шахматной доски...



Д. Бронштейн — М. Ботвинник

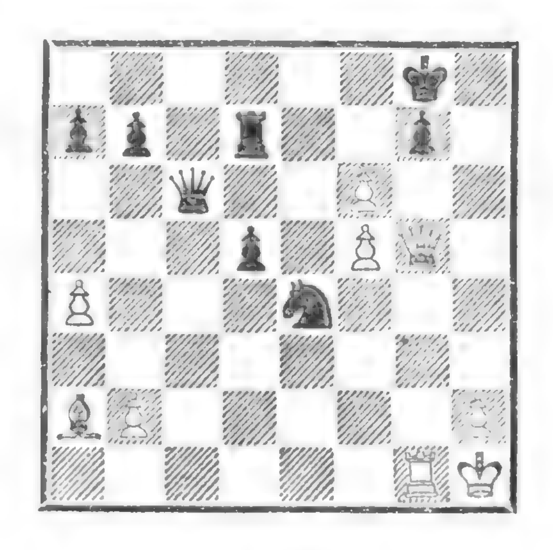
В этой позиции белые легко делали ничью путем 57. Ке6+ и 58. Кd4. Бронштейн решил на всякий случай подтянуть короля к опасной пешке и пошел **57. Крc2**. Конечно, гроссмейстер видел возможность появления черного короля на поле f2, но рассматривал лишь прямолинейный маршрут Крf4—f3—f2, полагая, что и здесь успеет сыграть Ке6 и Кd4+ с ничьей. Каково же было его изумление, когда неприятельский король действительно отправился к полю f2, но не по прямому пути, а по обходному (как мы установили на второй «страничке», кратчайшее расстояние на доске измеряется не обязательно по прямой!). **После 57. . .Крg3!!** белым пришлось сдаться, так как оказалось, что пешку e3 невозможно остановить: на 58. Ке6 следует 58. . .e2,

и белый конь попадает на d4 без шаха (59. Крd2 Крf2!).

Справедливости ради отметим, что ход 57.. Крс2 имеет не только геометрическое опровержение. После 57. . .Крf3 58. Ке6 е2 59. Kd4+ Крf2 60. К : е2 Кр : е2 пешечное окончание оказывается выигрышным для черных. Однако геометрическое решение позиции — 57. . .Крg3! и проще, и изящнее.

20. М. Ботвинник — В. Смыслов

Это был третий и последний матч на первенство мира, закончившийся вничью. В его первой половине происходили странные события, счет менялся по «синусоиде». Сначала Ботвинник выиграл три партии из четырех при одной ничьей. Еще две ничьи, и счет стал 4 ½ : 1 ½ в его пользу. Однако в последующих пяти встречах чемпион мира набирает... ½ очка, и вперед вырывается Смыслов — 6 : 5. Победа в 12-й партии, окончание которой вы сейчас увидите, позволила Ботвиннику сравнять счет, и после этого ему уже больше ни разу не пришлось отыгрываться. Вторая половина матча, как и первая, закончилась вничью, и чемпион мира сохранил свое звание.



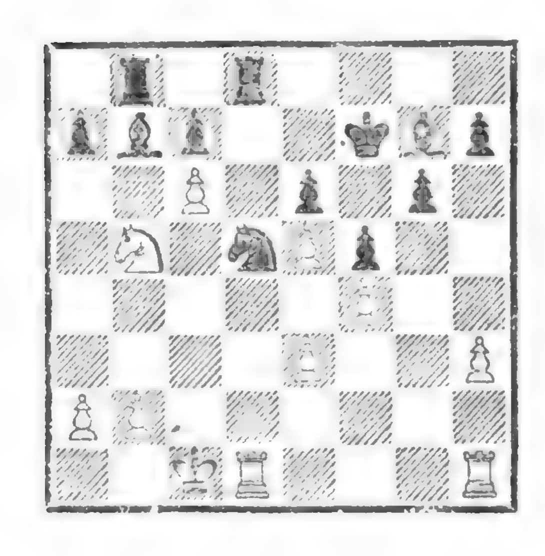
М. Ботвинник — В. Смыслов

Черный конь только что стоял на поле с5, и после взятия белыми пешки на f6—30. ef и промежуточного 30. . .Ке4 Смыслов, видимо, был настроен весьма оптимистично. Действительно, при отступлении ферзя — 31. Фg2 следует 31. . .К : f6, и позиции белых не позавидуешь, поскольку все их пешки безнадежно слабы...

31. f7+! Неприятный сюрприз. Белые выигрывают благодаря геометрическим мотивам. Королем бить пешку нельзя из-за 32. Ф : g7+ (пересечение седьмой горизонтали и линии «g»), а на **31. . .Л : f7**, как и случилось в партии, последовало **32. Фd8+ Крh7 33. С : d5** (пересечение вертикали «d» и диагонали а2—g8) **33. . .Kf2+ 34. Крg2 Фf6 35. Ф : f6 Л : f6 36. Кр : f2 Л : f5+ 37. Cf3 Лf4 38. Лg4, и черные сдались.**

21. В. Смыслов — М. Ботвинник

Пятидесятые годы прошли под знаком соперничества между Михаилом Ботвинником и Василием Смысловым. Если в первом матче претендент ограничился почетной ничьей, то в следующем цикле ему уже удалось взойти на вершину. После пяти партий Ботвинник был впереди. Сравняв счет в шестом поединке, финал которого мы приводим, Смыслов уже больше ни разу не отставал, а только наращивал перевес. В результате он стал седьмым чемпионом мира в истории шахмат.

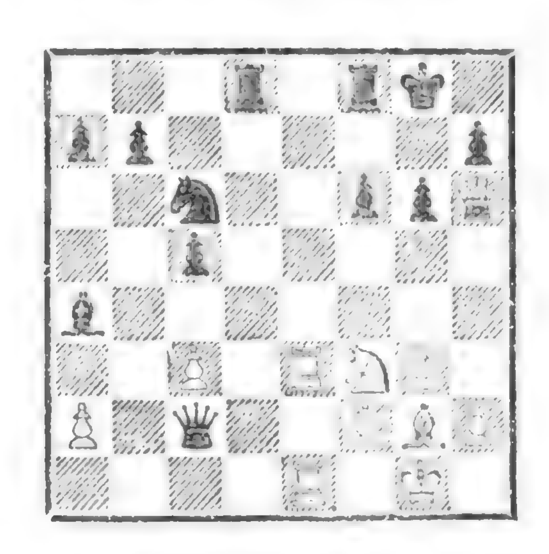


В. Смыслов — М. Ботвинник

23. Л : d5! Эффектное продолжение, которое сразу решает исход партии. 23. . .ed 24. К : c7 Лdc8 25. С : c8 Л : c8 26. К : d5 Л : c6+ 27. Крd2 Кре6 28. Кс3. Черные сдались.

22. М. Ботвинник — В. Смыслов

Ботвинник превосходно подготовился к матч-реваншу и начал его с трех рядовых побед. А после пятнадцати партий счет мог уже стать 10 : 5. В 15-м поединке возникла позиция, где любой разумный ход Ботвинника сохранял перевес. Гроссмейстер погрузился в раздумье, с тем чтобы найти четкий план выигрыша. Каково же было его удивление, когда к столику подошел арбитр и сообщил, что черные просрочили время и им засчитывается поражение. Единственный случай такого рода за всю историю матчей на первенство мира!



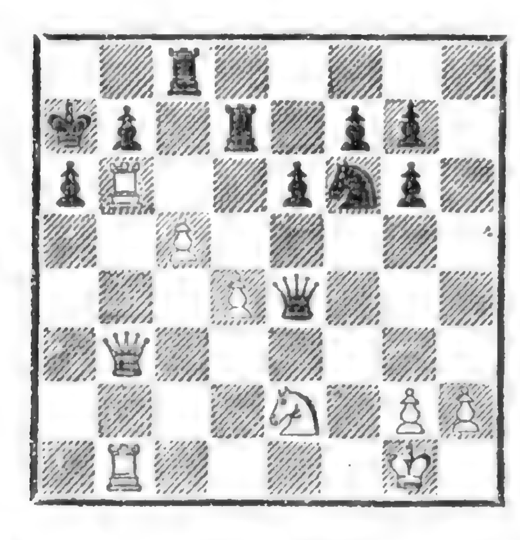
М. Ботвинник — В. Смыслов

Эта позиция возникла в восемнадцатой партии матча. Матовое кольцо вокруг черного короля вот-вот сомкнется. Однако белые довели свой перевес до победы только спустя... 50 ходов (причем «по дороге» могли сами получить мат!).

Тем не менее первое впечатление от позиции не является обманчивым — в распоряжении белых была эффектная комбинация, которая, увы, осталась за кулисами: **23. Кd4!! cd** (не меняет дела 23. . . К : d4 24. Сd5+! Л : d5 25. Ле7 Лf7 26. Ле8+) **24. Сd5+! Л : d5** (24. . . Крh8 25. Ле7) **25. Ле8!**, и мат неизбежен.

23. М. Таль — М. Ботвинник

Волшебник шахмат Михаил Таль на рубеже 50—60-х годов своими немыслимыми комбинациями приводил в трепет самых стойких гроссмейстеров. Путь от мастера до чемпиона мира он преодолел всего за три года! Выиграв матч у М. Ботвинника, 23-летний М. Таль стал самым молодым в истории шахматным королем. В комбинационных бурях он явно превосходил своего могучего соперника. Тактический удар принес ему



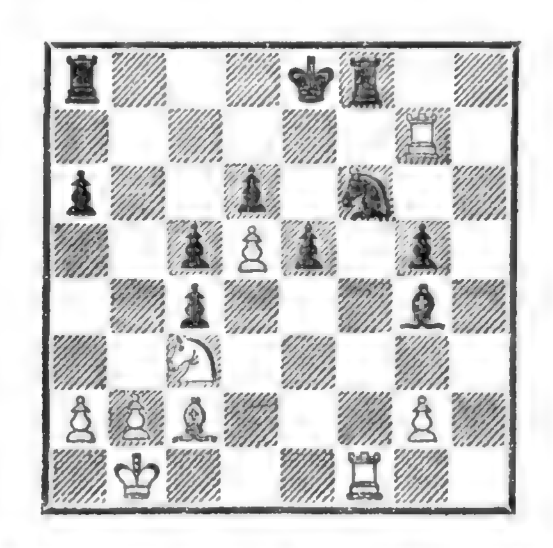
М. Таль — М. Ботвинник

победу и в 17-й, решающей партии матча, после которой стало ясно, что скоро шахматный мир получит нового, восьмого чемпиона.

У черных заметный перевес, который сохраняло 39. . .Кра8. Однако наступил цейтнот. **39. . .Фd5? 40. Л : а6+! Крb8 41. Фа4. Черные сдались.**

24. М. Ботвинник — М. Таль

Ботвинник вновь блеснул умением находить «ахиллесову пяту» в игре своих соперников. Глубоко проанализировав причины неудачи в предыдущем матче, он с удивительной легкостью вернул себе корону. Вот финал заключительного, 21-го поединка.

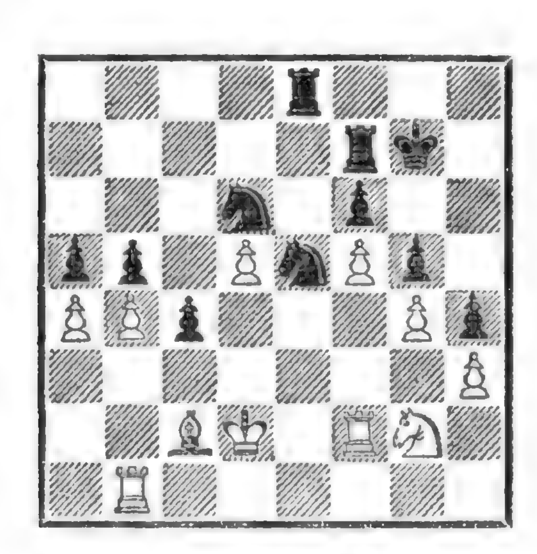


М. Ботвинник — М. Таль

28. Ке4! Кd7 (28. . . К : е4 29. Са4+!) **29. К : d6+ Крd8 30. Л : f8+ К : f8 31. К : с4 Сd7 32. Лf7 Крс7 33. d6+. Черные сдались.**

25. Т. Петросян — М. Ботвинник

В середине 60-х годов, в расцвете своего таланта, Тигран Петросян демонстрировал удивительное мастерство защиты, он был почти непробиваемым шахматистом. Журналисты присвоили ему титул «железного тигра». В первой партии матча он не совладал с нервами и потерпел поражение. Однако в последующих поединках Петросян лишь однажды остановил часы. Одержав пять побед над своим выдающимся соперником, он стал девятым чемпионом мира. Это был последний матч М. Ботвинника, патриарха советских шахмат. Право на матч-реванш было отменено, и начинать «с нуля» Ботвинник не захотел. Вот отрывок из 18-й партии.



М. Ботвинник — Т. Петросян

Черные изящно реализуют свой позиционный перевес: **51. . .c3+! 52. Кр : c3 Лc7+ 53. Крd2 Кеc4+ 54. Крd1 Кa3! 55. Лb2 Кdc4 56. Лa2 ab 57. ab К : b5 58. Лa6 Кc3+ 59. Крc1 К : d5 60. Сa4 Леc8 61. Кe1 Кf4. Белые сдались.**

26. Т. Петросян — Б. Спасский

В своем четвертом цикле борьбы за шахматную корону Спасскому удалось, наконец, дойти до встречи с чемпионом мира. Однако его звездный час еще не настал. Петросян играл сильнее, тоньше, ни в один момент не отставал в счете и достаточно уверенно сохранил свое звание. В десятой партии чемпион мира провел весьма эффектную комбинацию, вошедшую во все учебники шахматной тактики.



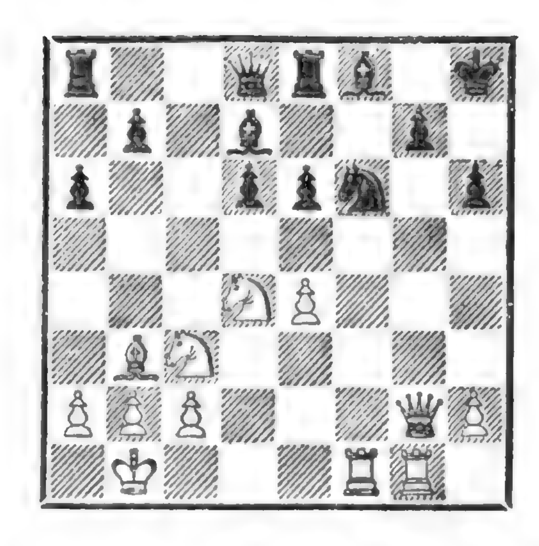
Т. Петросян — Б. Спасский

Хорошо известно пристрастие Петросяна жертвовать качество ради инициативы. На этот раз, как вы видите, обе ладьи были отданы за легкие фигуры.

27. К : d6 Фg5+ 28. Крh1 Ла7 29. С : f7+ Л : f7. Теперь, отыгрывая после 30. К : f7 второе качество, белые оставались с лишней пешкой, но борьба затягивалась. **30. Фh8+!!** Кажется, самый длинный ход в матчах на первенство мира! Белые жертвуют ферзя — не частый случай для соревнований столь высокого ранга. Черные немедленно сдались, так как после 30. . .Кр : h8 31. К : f7+ и 32. К : g5 они остаются без фигуры.

27. Б. Спасский — Т. Петросян

В 1954 г., семнадцатилетним юношей, Борис Спасский впервые участвовал в зональном отборе на первенство мира. В том цикле он «с ходу» дошел до турнира претендентов. Однако следующие два цикла, как мы знаем, сложились для него драматически. Четвертая попытка оказалась успешнее, но мечта Спасского еще не сбылась. И вот наконец пятнадцатилетняя титаническая борьба за шахматную корону принесла гроссмейстеру полный успех. Обыграв в матче Петросяна, Спасский стал десятым чемпионом мира. Эффектно завершилась девятнадцатая партия матча.



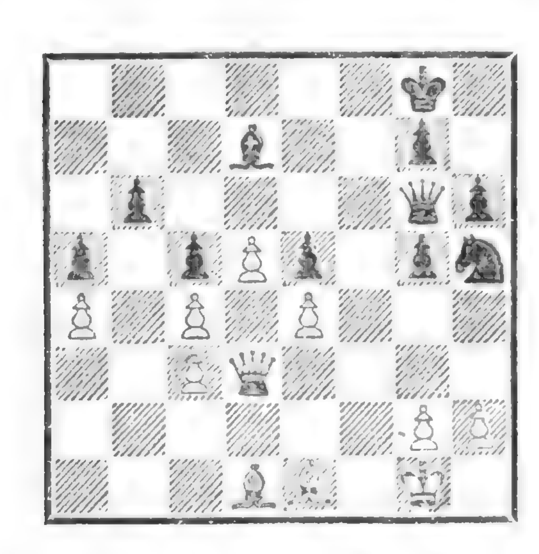
Б. Спасский — Т. Петросян

21. е5! de 22. Ке4! Кh5. Оба белых коня неприкосновенны: 22. . .ed 23. К : f6 Ле7 24. Фg6; 22. . . К : е4 23. Л : f8+, и в обоих случаях черный король получает мат на следующем ходу. **23. Фg6! ed** (23. . .Кf4 24. Л : f4 ef 25. Кf3! Фb6 26. Лg5! Фd8 27. Ке5, и белые выигрывают) **24. Кg5! Черные сдались,** после 24. . .hg 25. Ф : h5+ Крg8 26. Фf7+ Крh8 27. Лf3 мат неизбежен.

28. Р. Фишер — Б. Спасский

В начале 70-х годов американский гроссмейстер Роберт Фишер поразил мир своими фантастическими победами, и рождение одиннадцатого чемпиона шахматный мир воспринял как должное. К сожалению, после матча с Б. Спасским поклонников древней игры ждало горькое разочарование — новый король оставил шахматы... Превосходство Фи-

шера было ощутимым, но, справедливости ради, надо отметить, что американец предпринял ряд психологических атак на своего противника, и не только за шахматной доской. Это явно отразилось на игре Спасского. Вот эпизод из пятой партии матча.

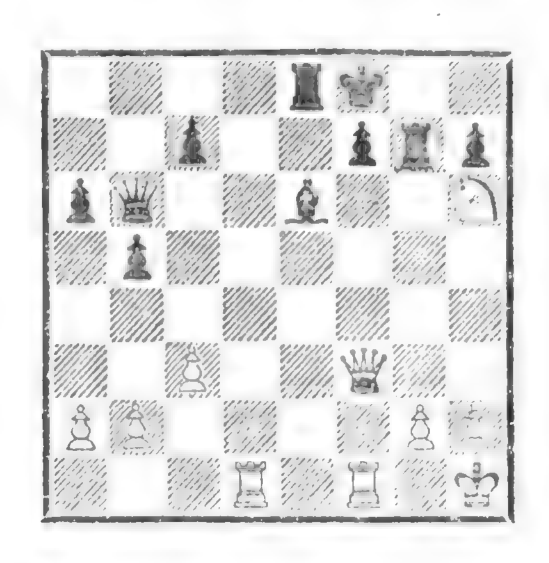


Б. Спасский — Р. Фишер

26. . .Кf4 27. Фс2? Инициатива на стороне черных, но после 27. Фb1 позиция белых была еще вполне обороноспособной. Спасский совершает грубую ошибку, позволяющую черным элегантным ударом **27. . .С : а4!** завершить партию. **Белые сдались,** так как после 28. Ф : а4 (28. Фb1 С : d1 29. Ф : d1 Ф : е4) 28. . .Ф : е4 их король не может избежать мата.

29. А. Карпов — В. Корчной

Решающая партия этого матча прокомментирована на предыдущей «страничке». Еще один любопытный эпизод борьбы был «нарисован» на первой «страничке». Красивым оказался финал восьмой партии (фрагменты трех других победных партий читатель найдет в конце книги).



А. Карпов — В. Корчной

Белым удается изящно завершить атаку на неприятельского короля. **26. Лd7! Лb8.** После 26. . . С : d7 дело заканчивалось задачным матом: 27. Ф : f7+! Л : f7 28. Л : f7×. **27. К : f7 С : d7.** На промежуточное 27. . .Сg4 следовал тихий ход 28. Фf4. **28. Кd8+! Черные сдались.**

30. А. Карпов — В. Корчной

С заключительной партией матча в Мерано вы ознакомились на предыдущей «страничке». Четыре победных поединка включены в третью часть книги. Интересно протекала 14-я партия.

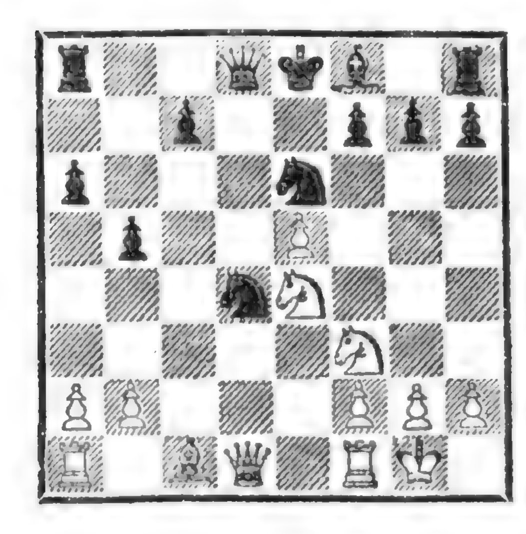
А. Карпов —
В. Корчной

Испанская партия

В этой встрече претендент на 13-м ходу задумался на 1 час 18 минут. Кажется, это рекорд для сражений на первенство мира. Даже если бы дебютный сюрприз — выпад конем на e4 — не представлял большой опасности в шахматном смысле, то такой выигрыш во времени уже оправдал бы его. К несчастью для Корчного, ход 13. Кe4 вдобавок был очень сильным.

1. e4 e5 2. Кf3 Кc6 3. Сb5 a6 4. Сa4 Кf6 5. 0—0 К : e4 6. d4 b5 7. Сb3 d5 8. de Сe6 9. Кbd2 Кc5 10. c3 d4 11. С : e6 К : e6 12. cd Кc : d4. Сейчас после 13. К : d4 Ф : d4 14. Фf3 Лd8 15. a4 могла получиться равная позиция из старинной партии Капабланка — Ласкер (Петербург, 1914 г.).

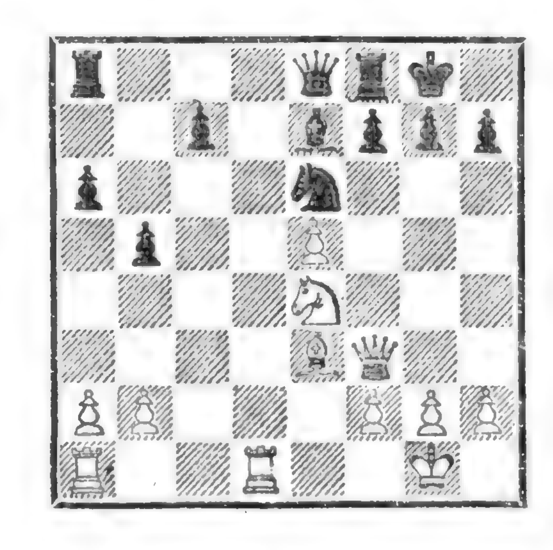
13. Кe4!



Лучшего места для коня не придумаешь. Тем удивительнее, что эта позиция как будто до сих пор не встречалась в практике гроссмейстеров. Впрочем, как показала заключительная партия матча, в распоряжении белых здесь имеется еще более опасное продолжение — 13. a4.

13. . .Сe7 14. Сe3 К : f3+. Несмотря на долгое раздумье, Корчной избирает ошибочный план. Безопаснее 14. . .Кf5, как претендент и сыграл в 16-й партии (и добился ничьей).

15. Ф : f3 0—0 16. Лfd1 Фe8.



17. Кf6+! Конь — героическая фигура в этом поединке. Сейчас черные могли избежать дальнейших мучений таким способом: 17. . .gf 18. ef Сd6 19. Лd4 Крh8 20. Лh4 Лg8 21. Л : h7+ Кр : h7 22. Фh5×.

17. . .С : f6 18. ef Фc8 19. fg Лd8 20. h4! Если пешка добежит до h6, то черным уже никогда не удастся восстановить материальное равенство. В то же время немедленное

взятие на g7 ведет к катастрофе (20. . .К : g7 21. Cg5; 20. . .Кр : g7 21. Ch6+ Кр : h6 22. Фf6+ Крh5 23. Ф : f7+ и т. д.).

20. . .с5 21. Лас1 Фс7 22. h5. Неточность, черный ферзь намеревается напасть на пешку b2, и необходимо было лишить его этой возможности при помощи промежуточного хода 22. b4! После 22. . .с4 уже хорошо 23. h5.

22. . .Фе5 23. h6. Пешку черным все равно не отыграть, но определенные осложнения им удалось вызвать.

23. . .Ф : b2 24. Лd7. Хорошо бы, конечно, поменять все ладьи и объявить мат по восьмой горизонтали. Увы, черный ферзь поспевает на помощь — 24. Л : d8+ Л : d8 25. Лd1 Л : d1+ 26. Ф : d1 Фе5 27. Фd7 Фb8, и крепость черных не пробить.

24. . .Л : d7 25. Ф : а8+ Лd8 26. Ф : а6 Фе2 27. Лf1 Лd1 28. Фа8+ Лd8 29. Фс6! b4 30. Фа4 Фd3 31. Лс1 Фd5 32. Фb3 Фе4 33. Фс2 Ф : с2 34. Л : с2 f5. Облегчает задачу белых — подойти своими пешками «f» и «g» поближе к неприятельскому королю.

35. f4 Крf7 36. g4! Лd5 37. gf Л : f5 38. Лd2 Лf6 39. Лd7+ Крg8 40. f5! Л : f5 41. Ла7 К : g7 42. Л : g7+ Крh8 43. Лс7 Крg8 44. С : с5 Лg5+ 45. Крf2 Лg6 46. Се3 Ла6. Этот ход черные записали, но затем сдались без доигрывания.

ЭВМ ЗА ШАХМАТНОЙ ДОСКОЙ

Тема «ЭВМ и шахматы» уже много лет вызывает повышенный интерес как шахматистов, так и математиков. Но если в 50-е годы компьютеры делали в шахматах только первые шаги, то за последние 15 лет произошел бурный прогресс в этой области.

Эта часть книги посвящена рассказу о шахматных достижениях ЭВМ. Основное внимание будет сосредоточено на двух вопросах:

1) игра ЭВМ в шахматы (между собой и с человеком);

2) анализ с помощью ЭВМ окончаний решений задач, этюдов и головоломок.

ШАХМАТЫ ПОМОГАЮТ НАУКЕ

В экономике, в задачах управления, в долгосрочном планировании, иными словами, в так называемых больших системах, выбор оптимального или хотя бы хорошего решения представляет весьма трудную задачу. Дело в том, что современному инженеру или экономисту приходится в своей работе принимать производственные решения в ограниченное время, в сложной, меняющейся ситуации, зависящей от большого числа факторов, не поддающихся однозначной оценке и механическому учету. Число возможных вариантов обычно чрезвычайно велико. Таким образом, сегодня уже невозможно обойтись без мощных технических средств, способных взять на себя часть интеллектуальной работы.

Смысл современной автоматизации состоит в передаче ЭВМ таких функций, как восприятие обстановки, способность сопоставлять и оценивать различные ситуации, делать логические выводы. Для того чтобы ЭВМ могла решать эти задачи, необходимо прежде всего их формализовать, затем раз-

работать эффективные алгоритмы, позволяющие получать решение в реальное время, и, наконец, реализовать эти алгоритмы в виде программ для ЭВМ.

Вот тут-то нам на помощь и приходят... шахматы. Они представляют собой очень удобную модель «большой системы». Действительно, в шахматах легко сформулировать конечную и многие промежуточные цели, но практически невозможно дать точного рецепта для их достижения. Выбор хода в шахматной партии — это и есть принятие решения в описанной выше сложной ситуации. Вот почему ученые многих стран, работающие над проблемой искусственного интеллекта, избрали именно шахматы в качестве модели для своих исследований. Это направление в науке называют также эвристическим программированием.

Обдумывая очередной ход, шахматист заставляет свой мозг проделывать колоссальную работу. Здесь и цепочки логических рассуждений, и скрытая от мысленного взора работа подсознания, монотонное пробегание по веточкам конкретных вариантов, и вспахивание пластов памяти, оживляющее зрительные ассоциации и питающее интуицию. В этой связи можно выделить два направления в шахматном программировании. Первое заключается в создании программы, имитирующей работу человеческого мозга. Для этого прежде всего необходимо изучить и формализовать сложные мыслительные процессы, о которых мы говорили. Используя такую программу, машина смогла бы не только играть в шахматы, но и быть равноправным помощником человека в самых сложных ситуациях. Впрочем, успех на этом пути пока представляется маловероятным. Другое, более техническое направление состоит в разработке алгоритмов и программ, основанных на быстродействии ЭВМ и точности их расчетов. Создание сильной программы, способной конкурировать с шахматным мастером, позволило бы использовать разработанные алгоритмы для оперативного управления большими системами.

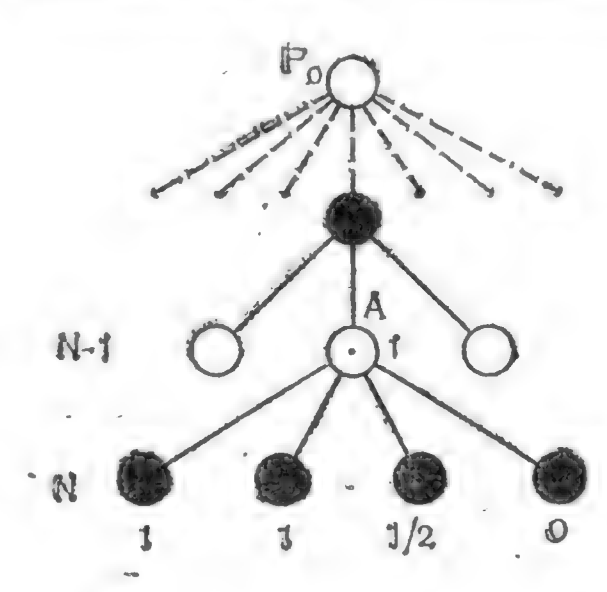
Научить машину играть — дело не слишком трудное. Достаточно выбрать некоторый способ кодирования полей шахматной доски и фигур, а затем написать программу, которая определяла бы в позиции все допустимые правилами игры ходы. Делая любой из них, машина тем самым играла бы в

шахматы. Легко представить себе качество такой игры! А вот научить машину хорошо играть — задача исключительно трудная. В общем виде ее можно сформулировать так: найти, по возможности, лучший ход в предъявленной ЭВМ позиции. При этом важно, чтобы алгоритм, позволяющий находить такой ход, обеспечивал решение поставленной задачи не теоретически, а реально, т. е. позволял выбирать ход в разумное время.

Структура шахмат, как математического объекта, теоретически абсолютно ясна. В каждом положении существует лучший ход, не обязательно единственный. Последовательность таких ходов за обе стороны приводит воображаемую партию к однозначному результату, и поэтому говорят, что исход игры в любой ситуации, в том числе в начале игры, является предопределенным.

Доказательство этого было впервые дано итальянским математиком Цермело в 1913 г. Мы приведем его здесь, поскольку оно необходимо для понимания дальнейшего.

Обозначим некоторую исходную (не обязательно начальную) позицию через P_0, пусть для определенности в ней ход белых (на рисунке позициям с ходом белых соответствуют белые кружки, а позициям с ходом черных — черные).



Произведем все возможные ходы белых из P_0, из каждой полученной позиции — все возможные ходы черных и т. д. Графически эта процедура представляет собой так называемое дерево игры (дерево перебора), начатой из P_0 (корень дерева). Если P_0— начальная позиция, то дерево, очевидно, будет содержать все мыслимые партии, которые можно разыграть на шахматной доске.

Позиции, в которых уже нельзя сделать хода (т. е. на доске стоит мат или пат), назовем заключительными. Введем для них естественные оценки: 1 — выигрыш белых, ½ — ничья, 0 — выигрыш черных. Если некоторая позиция вдоль ветки повторилась, то во второй раз ее также будем считать за-

ключительной и припишем оценку ½. Поскольку число шахматных позиций конечно (несложно оценить его сверху), любая партия через конечное число ходов придет к заключительной позиции.

Пусть максимальная длина партии, начатой из P_0, равна N ходам. Здесь уместно сделать следующее замечание. Обычно под ходом подразумевают перемещение фигуры одной из сторон. Однако при нумерации ходов перемещение белой и черной фигуры засчитывается за один ход. Так, если говорят, что партия длилась 20 ходов, то имеется в виду, что белые сделали 20 ходов, а черные 19 или 20. Конечно, в контексте всегда ясно, о каких ходах идет речь, но если хотят подчеркнуть, что рассматривается ход одной стороны, то его называют полуходом. В данном случае как раз считается, что партия длилась N полуходов.

На нашем рисунке нижние кружки соответствуют заключительным позициям N-го уровня дерева; всем им приписаны оценки. Покажем, что с N-го уровня оценки по простым правилам можно перенести на (N—1)-й уровень. Пусть A — позиция (N—1)-го уровня. Если она заключительная, то уже имеет оценку. Если нет, то из нее все ходы ведут в заключительные. Поскольку их оценки нам известны, можно установить и оценку позиции A. Если в A ход белых (как на рисунке), то ее оценка равна максимальной из оценок заключительных позиций, следующих за нею. Если же в A ход черных, то вместо максимальной оценки следует взять минимальную. В нашем случае из A белые могут сделать четыре хода. Два из них ведут к выигрышу, один — к ничьей и один — к поражению. Оценка позиции A равна 1.

После описанной процедуры все позиции (N—1)-го уровня будут оценены. Теперь можно удалить из дерева игры все позиции N-го уровня и проделать описанную процедуру над новым, чуть подрезанным деревом. В результате окажутся оцененными все позиции (N—2)-го уровня и т. д.

Таким образом, всякий раз позиции с ходом белых приписывается максимальная из оценок позиций, в которые можно попасть из нее за один ход, а позиции с ходом черных — минимальная. Такая процедура называется минимаксной (ее называют также просто минимаксом). Применив минимакс в последний раз, т. е. на N-м

шаге, мы найдем оценку исходной позиции P_0, а заодно и лучший ход в ней (или несколько таких ходов). Этим наше доказательство заканчивается.

Отметим, что процедура минимакса лежит в основе большинства играющих программ. Только при этом в качестве заключительных позиций рассматриваются те, что получаются из анализируемой позиции P_0 за некоторое, не слишком большое число ходов (соответственно рассматривается «усеченное» дерево).

На основе теоремы Цермело можно составить алгоритм, точно решающий задачу выбора лучшего хода в позиции. Однако используя его, машина никогда не сделает хода, поскольку анализ полного дерева игры при нынешнем уровне техники, да и в обозримом будущем, не представляется возможным.

МАШИНА УЧИТСЯ ИГРАТЬ

В конце XVIII века в Западной Европе стало известно о новом чуде — механическом игроке, обыгрывающем всех желающих с ним сразиться. Создатель этого шахматного автомата венгерский механик и изобретатель Кемпелен разъезжал со своим детищем по европейским столицам и устраивал показательные выступления при дворах монархов, неизменно вызывая восхищение зрителей. Перед особо недоверчивыми Кемпелен с готовностью распахивал дверцы автомата, и тогда все видели множество движущихся шестеренок, валиков и рычагов. Увы, все это было лишь ловкой мистификацией: в автомате скрывался шахматист, а иллюзию пустоты создавала специальная система зеркал; главным назначением таинственного механизма было производить впечатление на публику.

Впервые серьезная попытка создать шахматный автомат была предпринята в 1914 г. испанцем Кеведо. Созданное им механическое устройство матовало королем и ладьей одинокого короля противника. Принцип работы автомата был прост. Кеведо описал правила, с помощью которых достигается сначала планомерное оттеснение короля на последнюю линию, а затем и матование его. Эти правила были реализованы в виде переключательной схемы, используя которую автомат передвигал фигуры на доске. Все же машина Ке-

ведо решала слишком простую задачу, и только с появлением быстродействующих ЭВМ создание шахматного автомата стало более реальным делом.

В 1950 г. известный американский кибернетик К. Шеннон сформулировал общую идею построения шахматных программ. Прежде всего вводится понятие оценочной функции, сопоставляющей каждой шахматной позиции определенное число (оценку). Далее осуществляется перебор вариантов на заданное число ходов (глубина расчета) и заключительные позиции оцениваются с помощью оценочной функции. В результате оценивается и исходное положение. А лучший ход определяется согласно правилам минимаксной процедуры.

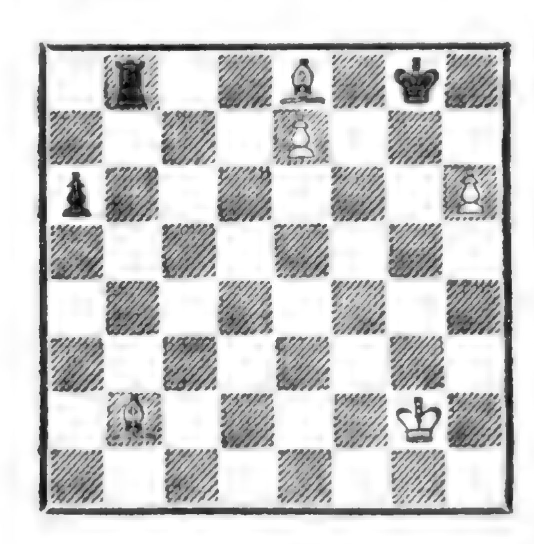
Шеннон указал на две возможные схемы перебора. Первая — полнопереборная, при которой в процессе построения усеченного дерева рассматриваются все ходы, допустимые по правилам игры. Во второй схеме предусматривается перебор лишь тех ходов, которые по некоторым соображениям признаются разумными. Определение «разумности» ходов представляется слишком проблематичным, и во всех действующих программах используется только первая схема Шеннона. Конечно, надо учитывать, что достичь большой глубины расчета очень сложно, так как дерево перебора растет катастрофически быстро.

В качестве оценочной функции Шеннон предложил использовать многочлен $\sum_{i=1}^{k} \alpha_i p_i$, где k — число возможных признаков позиции, α_i — вес признака, а p_i равно 1 или 0, в зависимости от наличия или отсутствия данного признака в позиции. Как показывает опыт, важен не столько вес признаков, сколько сам факт их учета.

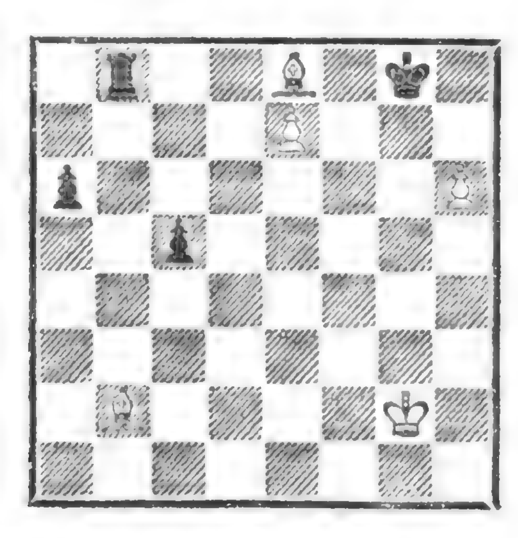
Возникает вопрос: а нельзя ли придумать оценочную функцию, позволяющую определять исход игры в любой предложенной позиции? С ее помощью можно было бы безошибочно играть, не производя утомительного перебора. Лучшим всегда будет ход, который ведет к позиции с максимальной оценкой.

То, что такая оценочная функция в принципе существует, следует из теоремы Цермело. Значения ее могут быть заданы в в виде таблицы, левый столбец которой представляет собой набор всех позиций, а правый — их оценок (1, 0, ½). Однако эта таблица будет настолько же необозримой,

насколько и полное дерево игры. Разумеется, нас интересует не табличная оценочная функция, а такая, которая использует в качестве аргументов статические признаки позиции. Впрочем, идеальная оценочная функция, основанная на простых и явных признаках, будет столь же громоздкой, что и табличная функция. Это вполне закономерно и отражает сложность шахматной игры. Рассмотрим следующую позицию.



Материальный перевес на стороне белых, но их оба слона находятся под боем, и нетрудно убедиться, что окончание ничейное. Немного изменим позицию, добавив черным пешку. Как будто положение черных только улучшилось, но,



как ни странно, теперь они проигрывают: **1. h7+! Кр : h7 2. Са4! Л : b2+ 3. Сс2+! Л : с2+ 4. Крf3**, и собственная пешка мешает черной ладье вернуться на последнюю горизонталь (этюд Л. Залкинда, 1913). Роковая роль пешки с5 выявилась только в процессе перебора вариантов. А теперь представьте себе оценочную функцию, которая могла бы во всем этом разобраться, т. е. предпочесть (за белых) вторую позицию первой!

Оценочная функция состоит из двух компонент — материальной и позиционной. Подсчет материальной составляющей несложен и производится в соответствии с принятой у шахматистов шкалой относительной ценности фигур. Позиционная составляющая строится на основе таких факторов, как подвижность фигур, владение центром и открытыми линиями, безопасность короля, а в пешечной структуре — фаланги, опорные пункты, проходные, сдвоенные и изолированные пешки и т. д.

В различных стадиях шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль) оценка некоторых позиционных факторов может существенно меняться. В соответствии с этим сильнейшие программы имеют на-

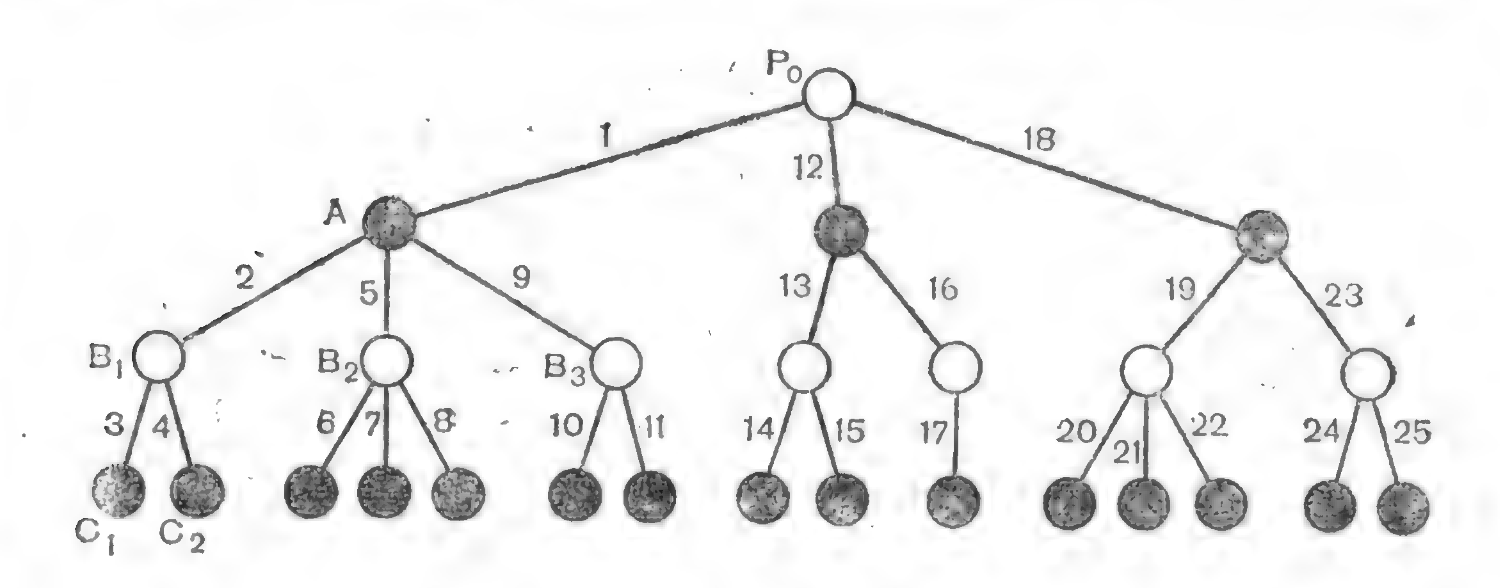
страиваемую оценочную функцию, для которой набор признаков и их весов определяется самой программой в зависимости от обстановки на доске.

ШАХМАТНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Опишем некоторые методы и алгоритмы, которые являются общими для большинства шахматных программ.

Дерево перебора

Любая шахматная программа так или иначе реализует некоторую переборную схему. На рисунке



изображено дерево перебора с глубиной расчета — три полухода (P_0 — произвольная исходная позиция). Конечно, реальное дерево перебора, с которым приходится иметь дело шахматной программе, неизмеримо больше. Прежде чем сделать ход, машина иногда изучает несколько миллионов позиций. Заметим, что для нахождения лучшего хода машине не обязательно хранить в своей памяти все анализируемые варианты, а достаточно помнить только цепочку ходов, ведущую из вершины дерева в текущую позицию. Проследим за этой процедурой по нашей схеме. Будем двигаться по дереву игры некоторым регулярным способом (в соответствии с нумерацией ходов, указанной на рисунке).

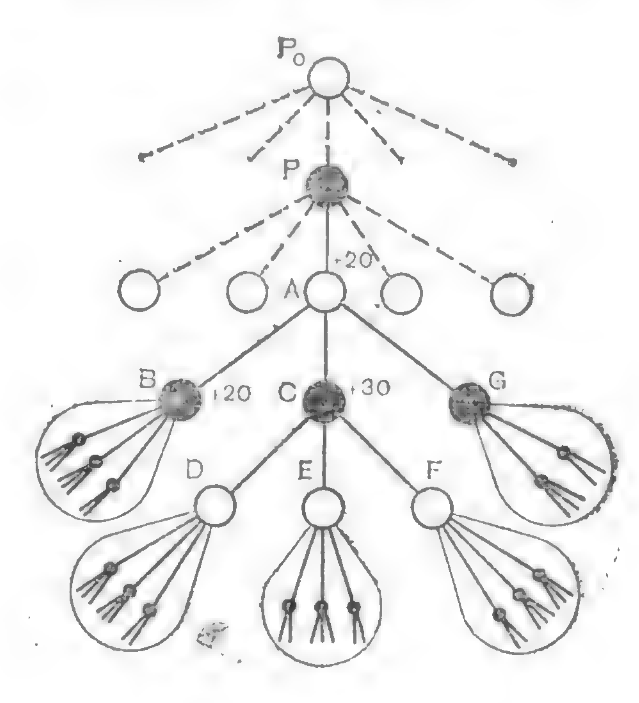
Сделав ход с номером 3, мы получим заключительную позицию C_1, которую оценим с помощью оценочной функции. Оценки будут переноситься вверх согласно правилу минимакса. При этом оценка в узле дерева, представляющая максимум или минимум оценок следующего уровня, получается не сра-

зу (как при доказательстве теоремы Цермело), а постепенно уточняется при каждом новом подъеме в этот узел. Так, оценка позиции B_1 сначала совпадает с оценкой позиции C_1, а затем уточнится при рассмотрении позиции C_2. Получив оценку позиции B_1, мы припишем ее позиции A, а затем уточним после анализа позиций B_2 и B_3 и т. д. Подобный алгоритм движения по дереву «вверх — вниз» часто встречается в различных переборных задачах, возникающих на практике.

Самые первые шахматные программы действовали по описанной схеме. При этом на обход дерева игры тратилось слишком много времени, а прямолинейное использование оценочной функции часто приводило к грубым ошибкам. В дальнейшем было разработано много методов, позволяющих существенно упростить анализ дерева перебора, добиться качественного упорядочения ходов в нем и более гибко обращаться с оценочной функцией.

Метод граней и оценок

Наиболее мощный метод сокращения перебора— это метод граней и оценок, используемый в настоящее время во всех играющих программах. Остановимся на нем подробнее. Для этого выделим из дерева игры некоторый фрагмент, схематически изображенный на следующем рисунке.



Пусть белые уже изучили ход AB, ведущий из позиции A в позицию B. При этом соответствующее поддерево с вершиной B в результате минимакса дало позиции B оценку +20 за белых (т. е. —20 за черных). Это означает, что, пробуя другие ходы из A при спуске вниз по дереву, белые уже никогда не согласятся на оценку меньшую или равную +20 (поскольку эту оценку им уже обеспечивает ход AB). Далее оценки всех позиций рассматриваются со стороны белых.

Оценка +20 называется гарантированной оценкой позиции A (для белых) или, иначе, ее нижней гранью. Каждой позиции с ходом черных также припи-

сана некоторая гарантированная оценка, и пусть в позиции P ее значение равно +30. При движении вниз по дереву эти оценки всякий раз переносятся в соответствующие позиции. Например, после хода AC оценка из позиции P перенесется в позицию C, а после хода CD произойдет перенос оценки из A в D.

Гарантированные оценки за белых и черных образуют интервал — в нашем случае (20, 30), в котором должна находиться истинная оценка исходной позиции P_0. Варианты, приводящие к оценке вне этого интервала, будут отвергнуты соответствующей стороной, как неправомерные. Рассмотрим эту процедуру в действии.

Пусть белые, продолжая перебор из позиции A, попробовали ход AC, а черные ответили ходом CD. При вершине D пока что была записана ее оценка, равная 20, перенесенная из A. Если теперь оценка, принесенная снизу в позицию D, окажется не больше 20, это будет означать следующее:

1. Ход AC не лучше, чем AB (при правильном ответе черных CD оценка белых будет не больше, чем при ходе AB). Будем называть ход AC плохим.

2. Ход CD опровергает ход AC (в указанном смысле). Будем называть его опровергающим.

3. Другие ходы черных из позиции C можно не рассматривать.

В этом случае говорят, что произошло отсечение, и ходы CE и CF вместе с висящими на них поддеревьями уже не изучаются.

Здесь хорошо видно, как важен порядок рассмотрения ходов. Предположим, что сначала пробовались ходы CE и CF и лишь затем CD. Если бы ни один из первых двух ходов не оказался опровергающим, то мы только зря потеряли бы время на перебор ненужных вариантов.

Рассмотрим теперь случай, когда оценка, принесенная снизу в позицию D, оказалась внутри интервала, и пусть ее значение равно +25. В этом случае ход CD назовем улучшающим. Гарантированная оценка позиции C изменится с 30 на 25, перебор будет продолжен ходом CE и будет идти в границах (20, 25).

Улучшающий ход сужает границы и тем самым увеличивает вероятность последующих отсечений. Ходы CE и CF могут еще более улучшить оценку для черных или даже оказаться опровергающими.

Наконец, если оценка позиции D окажется не

меньше 30, то ход CD будет плохим. Черные продолжают перебор ходом CE в прежних границах. В случае, когда все ходы из вершины C окажутся плохими, уже ход белых AC станет опровергающим, и черные должны будут сменить ход, приведший в позицию A.

Описанный алгоритм называется методом граней и оценок, а также α—β-процедурой (имеются в виду обозначения граней). Как уже говорилось, его эффективность существенно зависит от того, насколько удачно упорядочены ходы в переборе. Так, если лучшие ходы пробуются первыми, то возникающие отсечения позволяют ограничиться рассмотрением примерно $\sqrt{n}$ позиций, где n — полный объем дерева перебора. Действительно, чтобы убедиться, что данный ход плохой, достаточно найти один ход, опровергающий его, а в ответ на опровергающий ход, чтобы выяснить это, приходится перебирать все возможности. Отсюда следует, что дерево перебора ветвится через уровень. И если глубина перебора равна $2l$, а в каждой позиции имеется m ходов, то всего получится $n_1=m^l$ заключительных позиций, а не $n=m^{2l}$, как было бы без отсечений. Расчет приблизителен, однако это мало влияет на общий результат, и для деревьев большого объема оценка $n_1 \approx \sqrt{n}$ оказывается верной.

Велик ли выигрыш? Машина тратит на поиск хода в среднем 3 минуты и рассматривает при этом $\sqrt{n}=10^6$ позиций. Без использования алгоритма граней и оценок машине пришлось бы изучить n позиций и потратить на это $3 \cdot 10^6$ минут. Вся партия из 40 ходов заняла бы 200 лет вместо двух часов.

Существуют различные способы, позволяющие удачно упорядочивать ходы в переборе вариантов, многие из них используются играющими ЭВМ.

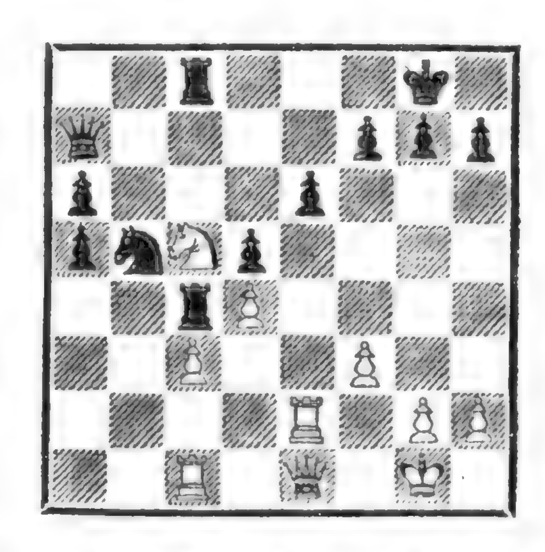
Форсированный вариант

Говоря об оценочной функции, мы отмечали, что она учитывает лишь статические свойства позиции, и поэтому ей можно доверять только в относительно спокойных ситуациях, когда ни одна из сторон не может ближайшими ходами изменить материальное соотношение сил. Если же чисто механически обрывать расчет вариантов при достижении предельной глубины перебора, то может оказаться, что сто-

рона, имеющая право хода в заключительной позиции, выигрывает фигуру или даже объявляет мат.

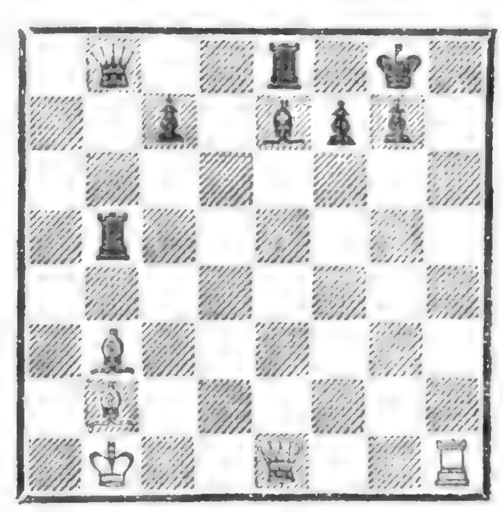
Чтобы избежать таких очевидных ошибок, были придуманы различные эвристические методы. Одним из них является форсированный вариант (ФВ). Когда он включается, то дальнейшую игру разрешается вести только «форсированными ходами», под которыми понимаются шахи, ответы на них, превращения и взятия, отыгрывающие материал, пожертвованный с начала ФВ. Так, например, если первым ходом ФВ белые взяли слона, то черные в ответ тоже должны брать фигуру. Если они возьмут слона, то белые смогут брать что угодно. Но если черные возьмут ладью, то белые обязаны взять не меньше чем фигуру и т. д. По правилам ФВ сторона, имеющая право хода и не находящаяся под шахом, может оценить возникшую позицию и присвоить ей эту статическую оценку как окончательную. ФВ может прерваться из-за отсутствия форсированных ходов или потому, что оценка позиции оказалась достаточно высокой для стороны, чья очередь хода (если она не находится под шахом). Длина ФВ практически не лимитируется — при ограничении числа шахов ФВ сам прерывается.

Если иметь в виду сотрудничество человека и машины, то уже знание результата ФВ в данной позиции во многом помогло бы шахматисту. Зачастую неочевидные комбинации проходят в русле чистого форсированного варианта. Вот пример из партии известных гроссмейстеров (Нью-Йорк, 1924).



Е. Боголюбов — Х.-Р. Капабланка

Черные в этой позиции сыграли **1. . .К : d4!,** и после **2. cd Л8 : c5!** Боголюбов сдался, так как на 3. dc решает 3. . .Ф : c5+ и 4. . .Л : c1. Программа, использующая ФВ, нашла бы эту комбинацию при глубине расчета всего на один полуход.

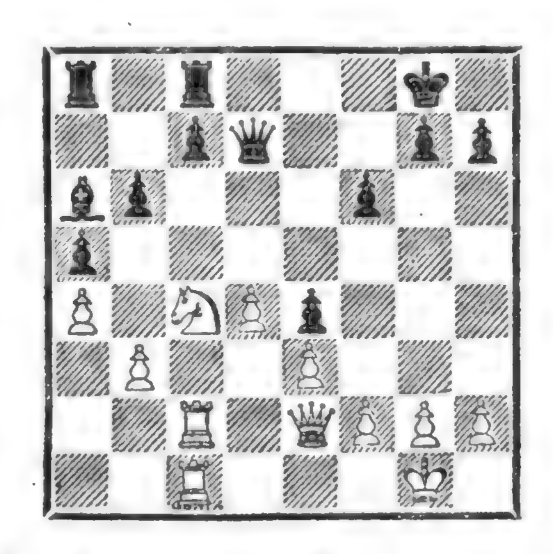


Перед вами позиция из партии выдающегося шахматиста прошлого века А. Андерсена. Играя белыми, он красиво завершил партию: **1. Фе6!! Л : b3 2. Лh8+ Кр : h8 3. Фh6+ Крg8 4. Ф : g7×**. Эту форсированную комбинацию программа «Белл» нашла всего за 1,9 секунды!

В нашей стране первая шахматная программа была создана в начале 60-х годов группой математиков в составе: Г. Адельсон-Вельский, В. Арлазаров, А. Битман, М. Донской и А. Усков. В дальнейшем в честь музы шахмат эта программа получила романтическое имя «Каисса».

В ранних версиях «Каисса» при выборе хода сначала осуществляла полный перебор на некоторую глубину n, а затем (в каждой заключительной позиции) включала ФВ. В более поздних версиях эту схему заменили (n, t)-перебором. Теперь ветка игры при выборе хода обрывается, как только будет одновременно выполнены два условия: 1) ветка достигла глубины, не меньшей чем n; 2) на ветке встретилось не меньше чем t «тихих» ходов (т. е. ходов не типа ФВ). Если t тихих ходов встретится среди первых n ходов ветки, то это не внесет ничего нового в старую схему. Но если первые n ходов были форсированными, то перебор пойдет значительно глубже.

В качестве иллюстрации рассмотрим следующий пример (Будапешт, 1896).

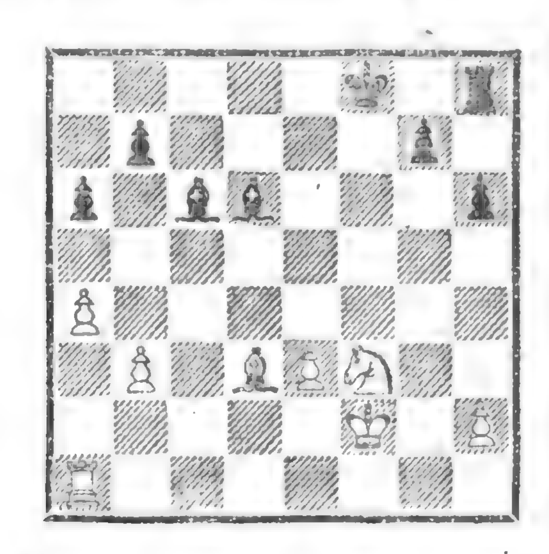


Р. Харузек — М. Чигорин

Белые сыграли **1. К : b6!** После 1. . .cb 2. Ф : а6! Л : а6 3. Л : с8+ Крf7 4. Л8с7 они остаются с лишней пешкой. При обычном переборе машина найдет эту комбинацию при глубине расчета, не меньшей восьми полуходов, так как только после четвертого хода черных включение ФВ принесет белым успех. Если же использовать «тихую игру», то для нахождения комбинации достаточно положить $t=2$, т. е. рассматривать варианты, содержащие на ветке два тихих хода. В нашем примере первым тихим ходом будет 4. Л8с7, после чего черные продолжат перебор, который во всех вариантах приведет к материальному перевесу белых.

При расчете ФВ машина много времени тратит

на повторение одних и тех же серий ходов в позициях внешне различных, но по существу мало отличающихся. Рассмотрим следующий пример.



Белые хотят выяснить, что им грозит, и пускают ФВ за противника. Оказывается, черные могут выиграть пешку путем 1. . . С : f3 2. Кр : f3 С : h2, после чего белые еще попробуют ход 3. С : а6, а черные опровергают его ответом 3. . .bа. Возникает вопрос, какие ходы белых могут изменить результат этого ФВ, а какие наверняка не могут. Для «Каиссы» был придуман способ, позволяющий отвечать на него. Он заключается в запоминании полей и линий, по которым ходили фигуры в процессе данного ФВ. Ответ будет таким: белые должны либо сами создать новое нападение, либо сделать ход, влияющий на линии рассмотренного ФВ. В данном примере ходы белых а5, b4, Лb1, Cf5, Кре2 и т. д. являются безразличными к угрозе, поскольку не затрагивают линий соответствующего ФВ. После этих ходов черные по-прежнему могут разменяться на f3 и взять пешку h2. Ход Лg1 создает угрозу пешке g7, а ходы h3, е4, Се2, Лс1, Лd1, Ла2, Лh1, Крg2 влияют на линии ФВ. Их-то и будет анализировать «Каисса».

Разумеется, все сказанное касается и других шахматных программ. В настоящее время в мире имеется уже несколько десятков играющих ЭВМ, а в США даже регулярно проводятся турниры компьютеров. Дать обзор всех программ не входит в наши планы, да это и трудно сделать. В нашей стране в настоящее время ведется работа над программой «Пионер», которой руководит экс-чемпион мира, доктор технических наук М. Ботвинник. Упомянем также программу «Эврика», разработанную в Новосибирске В. Бутенко.

ЭВМ ПРОТИВ ЭВМ

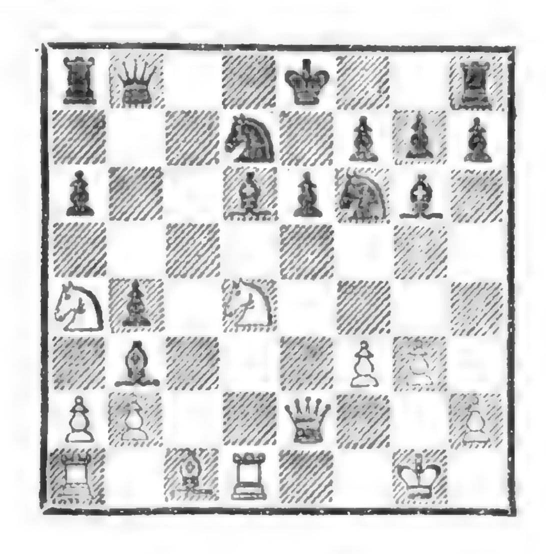
Первая в истории международная встреча ЭВМ за шахматной доской состоялась в 1967 г. Советская программа «Каисса» в телеграфном матче из

четырех партий встретилась с американской программой, созданной в Стэнфордском университете, и выиграла матч со счетом 3 : 1. Став достоянием широкой прессы, матч дал мощный импульс к развитию шахматного программирования в целом ряде стран Европы и особенно в США.

В 1974 г. в Стокгольме состоялся первый чемпионат мира по шахматам среди ЭВМ. Это соревнование подвело итог начальному периоду развития шахматного программирования и явилось смотром последних достижений в этой области. В борьбу за чемпионский титул вступили 13 компьютеров из восьми стран. Представительство было таким: от США — четыре программы, от Англии — три и по одной от Австрии, Венгрии, Канады, Норвегии, СССР и Швейцарии.

Чемпионат проводился по швейцарской системе в 4 тура. Конечно, компьютерам и написанным для них программам не надо было отправляться в далекое путешествие. Они оставались дома, в своих странах, а на турнире присутствовали лишь разработчики программ. Ходы передавались по телефону в координационный центр. Организаторами были разработаны правила, учитывающие специфику этого необычного состязания. Например, отводилось определенное время на устранение в машине технических неполадок, которые могли возникнуть в процессе партии, на исправление неверно введенного хода и т. д. В остальном действовали обычные турнирные правила.

Фаворитами считались две программы — американская «Чесс» и советская «Каисса». Однако во втором туре «Чесс» неожиданно проиграла программе «Хаос», попав уже в дебюте под разгромную атаку.

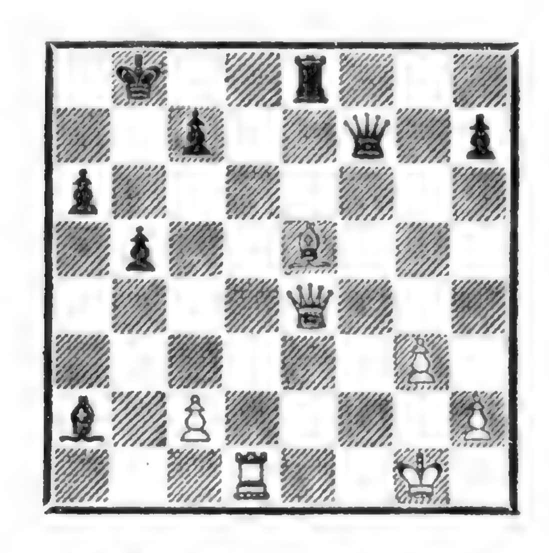


«Хаос» — «Чесс»

Здесь последовало: **16. К : e6! fe 17. Ф : e6+ Ce7 18. Лe1 Фd8 19. Cf4 Крf8** (грозило 20. Сс7!) **20. Лad1 Лa7 21. Лc1 Кg8 22. Лcd1 a5 23. Cd6 C : d6 24. Ф : d6+ Кe7 25. Кc5 Cf5 26. g4 Фe8 27. Ca4!**, и белые довели перевес до победы. После этого поражения «Чесс» выигра-

ла две оставшиеся партии, но догнать «Каиссу», которая победила всех четырех соперниц, уже не смогла.

Советская программа, как правило, добивалась успеха в острой борьбе, уверенно чувствуя себя в тактических осложнениях. Вот как завершила она напряженную встречу из первого тура против австрийской программы.



«Каисса» — «Франц»

Черные только что сыграли 30. . .Ле8, связывая белого слона. Последовало не предусмотренное ими **31. Фс6!** Теперь к мату ведет 31. . .Л : е5 32. Лd8+ Кра7 33. Ла8×. В то же время белые создали множество угроз: С : с7+, Фb6+, Лd7. В партии еще было: **31. . .Фg6 32. Ф : с7+ Кра8 33. Лd7 Фf5 34. Фс6×.**

Окончательные итоги соревнования таковы: «Каисса» — 4 очка из четырех, «Чесс», «Хаос» (обе США) и «Риббит» (Канада) — по 3 очка. На закрытии первенства «Каиссе» была навечно вручена памятная золотая медаль, как первой чемпионке мира среди ЭВМ.

Через три года в канадском городе Торонто был проведен второй чемпионат мира среди машин. Число участников возросло до 16. «Каисса» уступила свое звание и поделила 2—3 места с американской программой «Дачесс». А новой чемпионкой мира стала программа «Чесс», выигравшая все четыре партии и опередившая преследовательниц на очко.

Борьба в турнире началась сенсацией: «Каисса» в первом туре проиграла «Дачесс» партию, которая еще несколько дней будоражила умы всех болельщиков и программистов, наблюдавших за игрой машин.

«Дачесс» — «Каисса»

Скандинавская партия

1. е4 d5 2. ed Кf6 3. d4 К : d5 4. Кf3 g6 5. Се2 Сg7 6. с4 Кb6 7. Кс3 0—0 8. Се3 Сg4. Все играющие шахматные компьютеры в настоящее время снабжены дебютной библиотекой (справочной), которой они пользуются в начале игры. После следующего хода белых программам приходится действовать самостоятельно.

9. c5 Kd5 10. 0—0 e6. Лучше 10. . .Кc6, ходом в партии «Каисса» создает (с точки зрения ее оценочной функции) сильный пункт d5. В данной позиции, однако, это не так важно, и, если бы машина считала варианты чуть глубже, она бы это поняла.

11. Фb3 b6 12. К : d5 ed 13. Сg5 Фd7 14. h3 Сf5 15. Фc3! Тонкий ход, препятствующий развитию коня b8. На 15. . .Кc6 теперь последует 16. cb cb 17. Сb5. В случае 15. Лас1 ход 15. . .Кc6 становился возможным, так как на 16. cb есть ответ 16. . .Ка5.

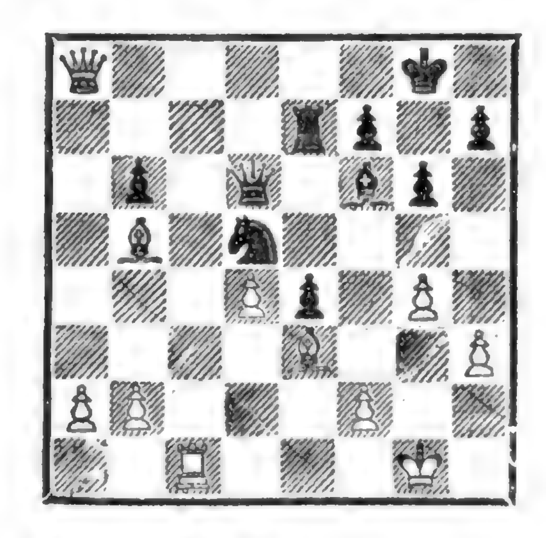
15. . .Лe8 16. Лfe1 Сe4 17. Кd2 Фf5 18. Сe3 Фe6. Грозило 19. f3. Идет конкретная счетная игра, обе программы пока на высоте. **19. К : e4 de 20. cb cb 21. Лec1 Кd7 22. Сg4 Фd5 23. Фc6 Кf6 24. Сe2 Лad8 25. Фa4 Лe7 26. Сb5 Фf5 27. Лc2 Кd5 28. Лac1 Сf6 29. Фb3.** Черные удачно перегруппировали свои силы, их конь занимает отличную позицию в центре, но что делать дальше? Человек в такой позиции занялся бы ограничением возможностей противника, играя 29. . .h5, 30. . .Крg7 и т. д. Если белые будут держаться пассивно, то возможно g6—g5—g4 со вскрытием линии «h». В случае же размена слона b5 на коня осаде подвергается пешка d4. Увы, машине пока еще недоступно построение перспективных планов...

29. . .a5? Ход, проигрывающий партию из-за наличия у белых скрытой угрозы. Чтобы ее обнаружить, требовался расчет на 9 полуходов. Считая на такую глубину, машина, вероятнее всего, сыграла бы 29. . .h5!

30. g4! Фe6. Плохо 30. . .Фf3 из-за 31. Лc8.

31. Лc6 a4. Черные уже видят, что теряют фигуру в варианте 31. . .Лd6 32. Лc8+ Крg7 33. g5. Ход 31. . .a4 удлиняет вариант на два полухода, и машина считает, что проигрывает только пешку.

32. Ф : a4! Лd6 33. Л : d6 Ф : d6 34. Фa8+!



34. . .Лe8?!

Неожиданно «Каисса» отдает целую ладью. Комментаторы были в недоумении и смущенно объясняли зрителям, что шахматные программы пока еще далеки от совершенства и от них можно ожидать чего угодно. Каково же было всеобщее изумление, когда «Ка-

исса» объяснила свой ввод следующим вариантом: 34. . .Крg7 35. Фf8+!! Кр : f8 36. Ch6+ и 37. Лc8+ с неизбежным матом! Ни один, как писал английский шахматный журнал, белковый шахматист, присутствующий на чемпионате, не обнаружил этой эффектной жертвы ферзя. Неизвестно, увидела бы эту комбинацию «Дачесс» или нет, но из сугубо практических соображений следовало избрать ход 34. . . Крg7, так как игра без ладьи бесперспективна, а ход 35. Фf8+ может найти далеко не каждая программа (и не каждый мастер!). Если белые собирались в ответ на 34. . .Крg7 выиграть фигуру посредством 35. g5, то они сами проигрывали ввиду 35. . .К : e3 36. gf+ Ф : f6 37. fe Фg5+ и Ф : b5 с решающим перевесом у черных.

35. Ф : e8+ Крg7 36. g5. Конец партии интереса не представляет, черные вскоре сдались.

В третьем чемпионате мира, который состоялся в 1980 г. в Австрии, участвовали 18 программ из шести стран. По традиции он проводился по швейцарской системе в четыре тура. Первыми на финише с одинаковым результатом 3½ очка из четырех оказались две американские программы — «Белл» и «Хаос». Дополнительная партия, сыгранная между ними прямо в США (в Австрию передавали только текст партии), принесла победу и звание чемпионки мира программе «Белл».

Обе экс-чемпионки — «Чесс» и «Каисса» —показали скромный результат, набрав соответственно 2½ и 2 очка. Успех «Белл» во многом объяснялся ее значительным техническим превосходством над соперницами. Для игры использовалась специализированная машина, в которой определение возможных ходов, передвижение фигур и оценка были реализованы не программно, а схемно, т. е. уже при создании ЭВМ учитывалась ее шахматная специализация. Благодаря этому «Белл» успевала рассматривать около 20 000 ходов в секунду и вела в середине партии расчет на 7—8 полуходов.

Приведем дополнительную партию, определившую чемпионку мира. Яростная атака черных в ней натолкнулась на хладнокровную защиту.

«Белл» — «Хаос»

Защита Алехина

1. e4 Кf6 2. e5 Кd5 3. d4 d6 4. Кf3 de 5. К : e5 g6 6. g3 Cf5 7. c4 Кb4 8. Фa4+ К4c6 9. d5 Cc2 10. Фb5 Фd6 11. К : c6 К : c6

12. Кс3 Сg7 13. Ф : b7 0—0 14. Ф : с6 Фb4 15. Крd2 Се4 16. Лg1 Лfb8 17. Сh3 Сh6+ 18. f4 Фа5 19. Ле1 f5 20. Фе6+ Крf8 21. b3 Сg7 22. Сb2 Сd4 23. g4 Лb6 24. Фd7 Лd6 25. Фа4 Фb6 26. Са3 С : с3+ 27. Кр : с3 Лdd8 28. Лаd1 Фf2 29. gf Фс2+ 30. Крd4 gf 31. Фс6 Фf2+ 32. Крe5 Крg8 33. Лg1+ Крh8 34. С : е7 Фg2 35. Фf6+ Крg8 36. С : g2 Л : d5+ 37. Kре6 h6 38. Ф : h6 Ле5+ 39. fe Лf8 40. Сf3×.

«Каисса», хотя и находилась не в лучшей форме, в хорошем позиционном стиле выиграла следующую партию.

«Мичесс» — «Каисса»

Староиндийская защита

1. d4 Кf6 2. с4 с5 3. d5 d6 4. Кс3 g6 5. Кf3 Сg7 6. е4 0—0 7. Сg5 h6 8. С : f6 С : f6 9. Фd2 h5 10. 0—0—0 Сg4 11. Се2 Кd7 12. h3 С : f3 13. С : f3 Фа5 14. g4 Сd4 15. Крb1 Ке5 16. Се2 С : f2 17. gh Сd4 18. hg fg 19. Кb5 Ф : d2 20. Л : d2 Се3 21. Лdd1 Лf2 22. Кс3 Лаf8 23. h4 Сd4 24. Лdе1 Л2f4 25. Лс1 С : с3 26. Л : с3 Л : е4 27. Лс2 Лf2 28. Сd1 Л : с2 29. Кр : с2 Л : с4+ 30. Крd2 Лd4+ 31. Крe3 Кс4+ 32. Крe2 К : b2, и черные быстро реализовали свои лишние пешки.

Еще через три года в Нью-Йорке состоялся четвертый чемпионат мира среди компьютеров. Как и все предыдущие, он проводился по швейцарской системе. Чемпионский титул в пяти турах разыграли 22 программы, и победительницей стала программа «Крэйблиц» (США). Новая чемпионка, игравшая на самой мощной машине с быстродействием более 100 миллионов операций в секунду, набрала 4½ очка. На пол-очка отстали «Бебе» (США) и «Эвит» (Канада). Перед заключительным туром «Крэйблиц» опережала предыдущую чемпионку мира «Белл» на пол-очка, и все решалось в партии между ними. «Белл» проиграла и была отброшена сразу на восьмое место.

Незадолго до первенства мира состоялся 13-й чемпионат Северной Америки среди машин, в котором первые четыре места разделили «Белл», «Крэйблиц», «Начесс» и «Хаос». Однако в более важном турнире успех сопутствовал «Крэйблиц». Две первые чемпионки мира «Каисса» и «Чесс» на этот раз в соревновании не участвовали.

Судя по партиям последнего первенства мира, сила электронных шахматистов осталась на прежнем уровне. Использова-

ние современных ЭВМ позволяет увеличить глубину перебора на несколько полуходов, но на классе машинной игры, как ни странно, существенным образом это не сказывается. Для качественного скачка вперед требуются принципиально новые идеи, отличные от полного перебора вариантов, который лежит в основе большинства действующих программ.

Приведем решающую партию четвертого чемпионата мира среди ЭВМ. Эта партия оказалась и самой интересной на турнире.

«Белл» — «Крэйблиц»

Сицилианская защита

1. e4 c5 2. c3 d5 3. ed Ф : d5 4. Кf3 e6 5. d4 Кf6 6. Cd3 Кc6 7. 0—0 Ce7 8. Ce3 0—0 9. dc Лd8! После 9. . .С : c5 10. С : h7+, 11. Ф : d5 и 12. С : c5 белые просто остаются с лишней пешкой. Любопытно, что на основании этого варианта «Энциклопедия шахматных дебютов» осуждает рокировку черных. Однако «Крэйблиц» находит сильный промежуточный ход ладьей.

10. Кd4 С : c5 11. c4 Фd6 12. К : c6 bc 13. С : c5 Ф : d3 14. Фa4. Благодаря примененной новинке черные получили хорошую игру, и белым пора побеспокоиться о поисках равенства. Для этой цели лучше всего годилось 14. Ф : d3 Л : d3 15. Кc3 Ca6 16. Лad1 С : c4 17. Л : d3 С : d3 18. Лd1 Cc4 19. С : a7 с близкой ничьей. Конечно, в сложившейся спортивной ситуации, когда «Белл» устраивала только победа, она вынуждена была избегать упрощений. Впрочем, подобные психологические нюансы вряд ли учитывались машиной.

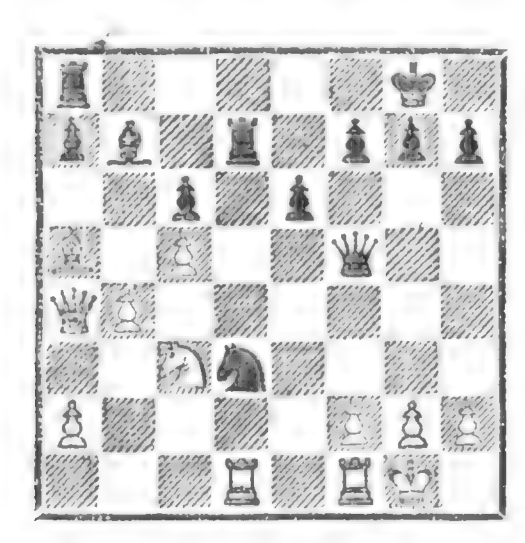
14. . .Кe4 15. Cb6. Остроумный способ решить проблему развития ферзевого фланга. Белый слон, правда, оказывается на отшибе. **15. . .Лd7 16. Ca5.** Ни в этот момент, ни в какой другой взятие на c6 невозможно из-за выпада слона на b7.

16. . .Cb7. Активнее 16. . .Лb8, и заботы белых по координации своих фигур еще не кончаются. **17. Кc3.** Заслуживало внимания 17. Кd2! После 17. . . К : d2 18. С : d2 ничья не за горами (18. . .Ф : d2? 19. Лad1), а в случае 17. . .Кc5 18. Фb4 Фd4 (подобно тому как было в партии) 19. Кf3! об уравнении должны уже думать черные. На f3 конь стоит куда лучше, чем на c3.

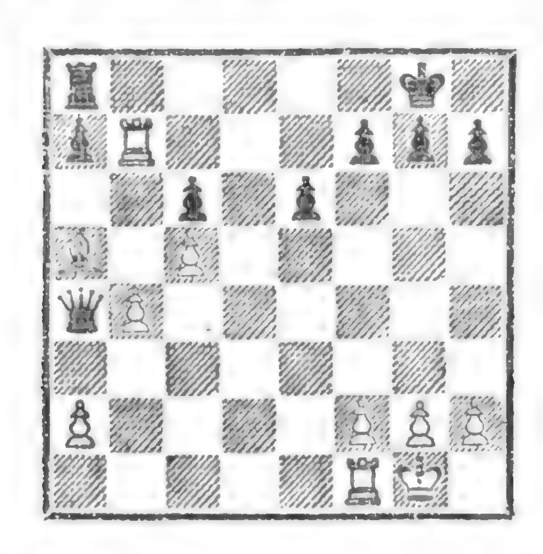
17. . .Кc5 18. Фb4 Фd4 19. Лad1 Кd3 20. Фa4 Фg4. Снова неточность допускают черные. Гораздо сильнее 17. . .c5, и над белым королем сгущаются тучи.

21. c5! Фf5. Не опасно 21. . .Kf4—22. g3.

22. b4! Наконец ферзевый фланг белых стабилизирован, а слон a5, расположенный несколько неуклюже, принимает косвенное участие в борьбе за линию «d». Но не зевнули ли белые вилку?..



22. . .Kb2 23. Л : d7! «Белл» смело жертвует ферзя, очевидно, это было предусмотрено машиной заранее. **23. . .K : a4 24. K : a4 Фc2 25. Л : b7 Ф : a4.**



26. Лa1? Тактическую схватку «Белл» провела вполне достойно, но в позиционной игре она чувствует себя совершенно растерянной. Пожалуй, такой ход ладьей в состоянии сделать только начинающий шахматист, оберегающий каждую свою пешку. Задача белых побыстрее соединить ладьи, и пешка «a» тут ни при чем. Нормальным продолжением было 26. h3, и если 26. . .Ф : a2, то 27. Лd1. В крайнем случае эта ладья попадала на линию «d» после предварительного Лbd7. Позиция примерно равная, но в сложной игре белые могли еще рассчитывать на успех. Теперь же их партия катится под откос. Можно сказать, что мы «поймали» тот самый момент, когда шахматная корона переходит от «Белл» к «Крэйблиц».

26. . .e5 27. f3? Еще один ход, который любой шахматист отвергнет, не рассматривая ни одного варианта. **27. . .Фc2 28. Лc7 Фd3.** Не только угрожая Фd4+, но и захватывая линию «d», которую белые слишком легко уступили противнику. **29. Лf1 Фd5 30. a3 g5 31. Лe7 f6 32. Лc7 h5.** Фигуры белых разобщены, и, как ни странно, черные наращивают перевес, надвигая свои пешки. Они-то и решают исход поединка. **33. h3 Крh8 34. Крh2 a6 35. Лe1 Лe8 36. Лe4 f5 37. Лe2 g4 38. hg fg 39. fg hg 40. Лf2 e4 41. Лff7.** Ладьи встретились друг с другом, но слишком поздно. **41. . .Фe5+ 42. g3 e3 43. Лh7+ Крg8 44. b5.**

Слон подключается к защите, но ничего изменить не может. **44. . .cb 45. Ce1 Фb2+ 46. Крg1 Фа1 47. Крg2.** Надежды белых на вечный шах не оправдываются. **47. . .Лd8 48. Лhd7.** Ускоряет развязку. **48. . . Лf8.** Читатель, наверное, предпочел бы 48. . .Л : d7 и 49. . .Ф : e1, но компьютер счел, что с ладьей мат поставить проще.

49. Лd6 Фb2+ 50. Крg1 Фb1 51. Крh2 Фс2+ 52. Крg1 Фf5. Убедившись, что мат неизбежен, «Белл» сдала партию, поздравив соперницу с завоеванием звания чемпионки мира.

ЭВМ ПРОТИВ ЧЕЛОВЕКА

Может ли машина реально конкурировать за шахматной доской с человеком? Эта проблема ставилась еще на заре шахматного программирования. Прежде всего следует уточнить постановку вопроса. Если иметь в виду анализ некоторых типов эндшпилей или решение шахматных задач, то, безусловно, ответ положительный. Если же рассматривать единоборство ЭВМ с человеком в обычной турнирной партии, то здесь их успехи выглядят гораздо скромнее. Тем не менее с некоторых пор шахматисты с интересом и опаской наблюдают, как растет и набирает силу шахматная семья компьютеров, как ведет она наступление на позиции человека-шахматиста.

В 1968 г. международный мастер Д. Леви предложил пари, что в течение 10 лет ни один компьютер не сможет победить его в матче. За это время мастер дважды играл матч с программой «Чесс» и один раз с программой Гринблата из Массачусетского технологического института, ветераном среди шахматных роботов. Любопытно, что эта программа ориентирована специально на игру с человеком и принципиально не вступает в борьбу с себе подобными. Правда, Леви обыграл эту гордячку со счетом 2 : 0 довольно легко, а вот во втором матче с «Чесс» ему пришлось изрядно потрудиться, чтобы сломить сопротивление машины.

Этот матч игрался из шести партий. Первая проходила с перевесом «Чесс», но закончилась вничью. Вторую и третью партии «Чесс» проиграла, а в четвертой человек был наконец повержен — факт весьма знаменательный. И хотя Леви выиграл пятую

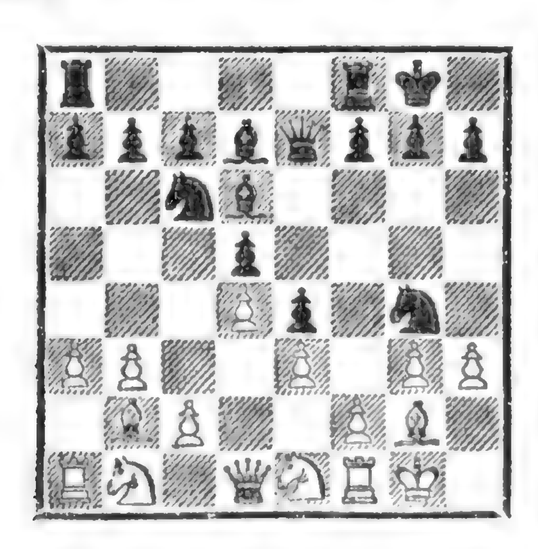
партию, а с нею и матч, нового пари, на всякий случай, заключать не стал.

Приводим первую партию матча человека с компьютером.

Д. Леви — «Чесс»

Староиндийское начало

1. g3 d5 2. Сg2 e5 3. d3 Кf6 4. Кf3 Кc6 5. 0—0 Сd7 6. b3 Сc5 7. Сb2 Фe7 8. a3 e4 9. Кe1 0—0 10. d4 Сd6 11. e3 Кg4 12. h3. Опровергнуть наскок черных можно было путем 12. c4! Сделанным ходом Леви провоцирует черных на жертву фигуры. По-видимому, он не предполагал, что машина решится отдать коня. Теперь позиция белых становится критической.



12. . .К : e3! 13. fe Фg5 14. g4 Ф : e3+ 15. Лf2 Сg3 16. Фe2 Ф : f2+ 17. Ф : f2 С : f2+ 18. Кр : f2 f5 19. gf Кe7 20. c4 Л : f5+ 21. Крg1 c6 22. Кc3 Лh5 23. Крh2 Лf8 24. Кd1 Кg6 25. Лc1 С : h3! 26. С : h3 Лf1 27. Кg2 Лf3 28. cd Лh : h3+. Самым простым было **28. . .Лf : h3+ 29. Крg1 Лh1+ 30. Крf2 Л : d5**, не открывая противнику линию для ладьи и сохраняя все угрозы. Далее «Чесс» играет очень неуверенно, и ее слабая эндшпильная техника позволяет мастеру спастись.

29. Крg1 cd 30. Лc8+ Кf8 31. Сc3 Лd3 32. Кde3 Лd : e3 33. К : e3 Л : e3 34. Сb4 Лf3 35. Лd8 h6 36. Л : d5 Л : b3 37. Лd8 Лf3 38. Лa8 g5 39. d5 h5 40. d6 Крg7 41. Л : a7 Лf7 42. Лa5 Крf6 43. Сc3+ Крg6 44. Лe5 Лf3 45. Сb4 Лf4 46. Лe7 Лf7 47. Л : e4 Лd7 48. Лe7 h4 49. Крg2 g4 50. Крh2 b6 51. Крg2 Лd8 52. a4 Кd7 53. a5! Кf6 54. ab Кd5 55. b7 К : e7 56. de Лh8 57. Сd6 Крf6 58. b8Ф Л : b8 59. С : b8 Кр : e7. Ничья.

Стоит упомянуть еще об одном матче (состоявшемся в конце 70-х годов) — между Р. Фишером и программой Гринблата— той самой, которая сторонится машин. Что ж, противники были достойны друг друга, ведь Фишер уже много лет не играет с людьми.

К чести Фишера, надо сказать, что шахматное затворничество не уменьшило его силу. Он провел матч в своем лучшем стиле и обыграл машину со счетом 3 : 0 (планировалось четыре партии).

ЭВМ — Р. Фишер

Сицилианская защита

1. e4 c5 2. Kf3 g6 3. d4 Cg7 4. Kc3 cd 5. K : d4 Kc6 6. Ce3 Kf6 7. K : c6 bc 8. e5 Kg8 9. f4 f6 10. ef.

Машины, как и люди, разыгрывают дебют быстро. Память современных ЭВМ позволяет им помнить тысячи дебютных вариантов, которыми их начиняют программисты. Но рано или поздно машине приходится мыслить самостоятельно, вот тогда-то и проявляется ее истинная сила. Собственно, задача шахматного программирования всегда так и ставилась: найти хороший ход в оригинальной ситуации. Первый самостоятельный ход белых в этой партии явно не лучший; теоретическое продолжение 10. Cd4 сохраняло за ними небольшой перевес. Теперь черные фигуры быстро вступают в игру.

10. . .K : f6 11. Cc4. Второй неудачный ход подряд. **11. . .d5 12. Ce2.** ЭВМ, видимо, решила, что отсталая пешка e7 будет компрометировать позицию противника. При других мотивировках хода 11. Cc4 пришлось бы признать, что машина либо ведет слишком короткий перебор, либо не рассматривала ответа 11. . .d5, что маловероятно. **12. . .Лb8 13. b3 Kg4 14. Cd4 e5!** После 14. . . Ke3 белые могли пожертвовать ферзя путем 15. C : g7! K : d1 16. C : h8 K : c3 17. C : c3 и получить труднопробиваемую позицию. Ход, сделанный Фишером, явно сильнее.

15. fe 0—0! Задерживая белого короля в центре. **16. C : g4 Фh4+ 17. g3 Ф : g4 18. Ф : g4 C : g4 19. Лf1.** Упорнее было 19. Kpd2. Теперь белые проигрывают форсированно. **19. . .Л : f1+ 20. Kp : f1 c5! 21. Cf2 C : e5 22. Ce1 Лf8+ 23. Kpg2 Лf3 24. h3 Л : c3 25. C : c3 C : c3 26. Лf1 Cf5,** и черные вскоре объявили мат неприятельскому королю.

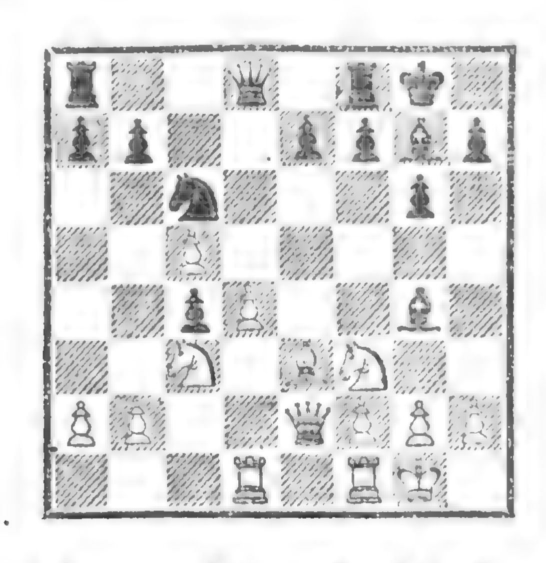
Интересная партия была сыграна в 1980 г. между экс-чемпионкой мира среди ЭВМ программой «Белл» и экс-чемпионом мира в игре по переписке, специалистом в области машинных шахмат Г. Берлинером.

«Белл» — Г. Берлинер

Защита Алехина

1. e4 Kf6 2. e5 Kd5 3. d4 d6 4. Kf3 g6 5. c4 Kb6 6. ed cd 7. Ce2 Cg7 8. 0—0 0—0 9. Ce3 Kc6 10. Kc3 d5! Если до сих пор компьютер мог обращаться к дебютной справочной, то теперь он вынужден принимать самостоятельные решения,— последний ход

черных является теоретической новинкой. **11. c5 Кc4 12. С : c4 dc 13. Фe2 Сg4 14. Лad1.** Черные затевают интересные осложнения, которые в конечном итоге складываются в их пользу.



14. . . К : d4 15. С : d4 С : d4 16. Л : d4. После 16. Кb5 e5 17. Кb : d4 ed 18. Ф : c4 С : f3 19. gf Фf6 позиция принимала ничейные очертания. «Белл» избирает вариант, который ведет к выгоде для черных. Конечно, компьютеру трудно было сообразить, что его кони окажутся не слишком подвижными.

16. . .Ф : d4 17. К : d4 С : e2 18. Кd : e2 Лfd8 19. b3! (19. Лd1 Л : d1 20. К : d1 Лc8 с явным перевесом у черных) **19. . . cb 20. ab Лd2 21. f4! Лb2 22. Кd4 Лd8 23. Кa4!** Белые изобретательно защищаются; если 23. Лd1, то 23. . .f6 и 24. . .e5.

23. . .Лd2 24. Кb5 a6 25. Кbc3 Лc2 26. Лd1 Лdd2 27. Л : d2 Л : d2 28. g3 f5 29. h3 Крf7 30. Крf1 e5! 31. fe Крe6 32. Кb6 Лc2 33. Кe2 Кр : e5 34. Крe1 Крe4 35. Кc4 g5! 36. Крd1 Л : c4 37. bc Крd3 38. Кg1? Несмотря на упорное стремление черных к победе, машина до сих пор не упустила шансов на ничью. Сейчас следовало продолжать 38. h4! h6 39. hg hg 40. Кg1 Крe3 (40. . . g4 41. Кe2 Кр : c4 42. Крd2 a5 43. Крc2) 41. Кh3 f4 42. К : g5! fg 43. Крc2 g2 44. Кh3 Крd4 45. Крb3, и выигрыша нет.

38. . .g4? Взаимная любезность, после 38. . .Крe3 39. Кe2 a5 белые оказывались в цугцванге. Ошибаются не только машины, но и люди.

39. h4? Белые не используют последний шанс —39. hg fg 40. Кe2 Кр : c4 41. Кf4 и т. д.

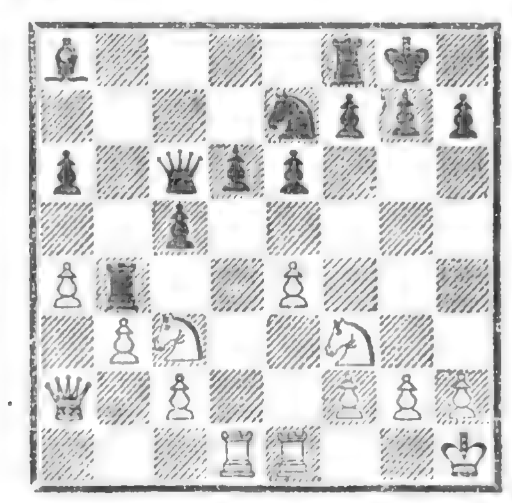
39. . .Крe3! 40. Кe2 Крf2 41. Крd2 a5! 42. Крd3 a4! 43. Кd4 a3 44. Крc2 a2 45. Крb2 f4! 46. Кf5 fg. Белые сдались. Поединок небезошибочный, но погрешности машины носят, как мы видели, вполне человеческий характер.

Если в серьезной партии ЭВМ пока далеко до гроссмейстеров, то в блице или сеансе одновременной игры они время от времени берут верх над знаменитыми шахматистами. Однажды, например, компьютер одолел английского гроссмейстера М. Стина.

«Чесс» — М. Стин

Ферзевое фианкетто

1. e4 b6 2. d4 Cb7 3. Кc3 c5 4. dc bc 5. Ce3 d6 6. Cb5+ Кd7 7. Кf3 e6 8. 0—0 a6 9. С : d7+ Ф : d7 10. Фd3 Кe7 11. Лad1 Лd8 12. Фc4 Кg6 13. Лfe1 Ce7 14. Фb3 Фc6 15. Крh1 0—0 16. Cg5 Ca8 17. С : e7 К : e7 18. a4 Лb8 19. Фa2 Лb4 20. b3.



Гроссмейстер избрал скромное начало, машина тоже ведет партию бесхитростно, в основном делая развивающие ходы. Поэтому, хотя положение черных и лучше, решающим образом разница в классе пока не сказалась. Последующая азартная игра черных является типичной для блицпартии. В турнирной встрече Стин избрал бы более надежное продолжение.

20. . .f5 21. Кg5 fe 22. Кc : e4. Соблазн вскрыть большую диагональ и линию «f» был велик, но использовать это обстоятельство не удается, а центр черных заметно ослабляется.

22. . .Л : f2? Проигрывающий ход; наверное, гроссмейстер рассчитывал быстро закончить дело: 23. К : f2 Ф : g2×.

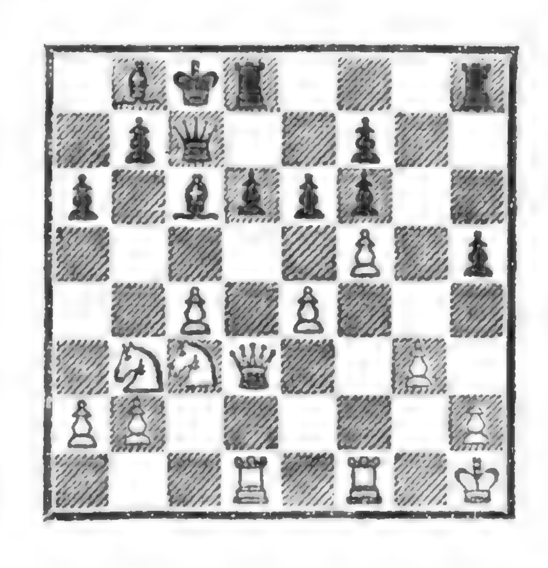
23. Л : d6 Ф : d6 24. К : d6 Л : g2 25. Кge4 Лg4 26. c4 Кf5 27. h3 Кg3+ 28. Крh2 Л : e4 29. Фf2 h6 30. К : e4 К : e4 31. Фf3, и через несколько ходов черные сдались.

Между прочим, в годы своей былой славы «Чесс» часто выступала в одних турнирах с людьми, и шахматисты относились к ней с уважением. Однажды машина даже выиграла чемпионат штата Миннесота, набрав 5 очков в шести партиях. Вот одна из побед компьютера в этом турнире.

«Чесс» — Феннер

Сицилианская защита

1. e4 c5 2. Кf3 e6 3. d4 cd 4. К : d4 a6 5. c4 Кf6 6. Cd3 Фc7 7. 0—0 Cc5 8. Кb3 Ca7 9. Кc3 Кc6 10. Cg5 Кe5 11. С : f6 gf 12. Фe2 d6 13. Крh1 Cd7 14. f4 К : d3 15. Ф : d3 0—0—0 16. Лad1 Cc6 17. f5 Cb8 18. g3 h5.



Азартная игра черных четко пресекается компьютером:

19. fe h4 20. Л : f6 hg 21. Ф : g3 Лdg8 22. ef Ф : f7 23. Л : f7 Л : g3 24. Kd5. Здесь машина совершенно резонно отказалась от предложенной ничьей. **24. . .Ce8 25. Kb6+ Kpd8 26. Л : b7 Cc6 27. Л : b8+ Kpc7 28. Лc8+ Л : c8 29. hg C : e4+ 30. Kpg1 Лh8 31. Kd5+ Kpc6 32. Ka5+. Черные сдались.**

Если говорить о любителях среднего уровня, то ЭВМ может даже дать им сеанс. Одно из наиболее ярких мероприятий такого рода состоялось в 1977 г. в Париже. Против программы «Чесс» выступали десять шахматистов — в основном видные культурные и общественные деятели. Среди них композитор Ги Беар, кинорежиссер Роже Вадим, драматург Фернандо Аррабаль и другие. В состав участников был также включен семилетний Мануэль Апицелла — чемпион Франции среди детей.

Сеанс, который стал как бы демонстрацией достижений современной техники, проводился в зале, который был связан посредством спутника с компьютером, находящимся в США. Все партии воспроизводились на демонстрационных досках и на телевизионном экране. Ход борьбы комментировали французские мастера.

Машина выиграла семь партий, две проиграла и одну свела вничью. При этом в половине встреч она играла черными. Если учесть, что шахматная квалификация ее противников колебалась где-то между первым и третьим разрядом, то результат следует признать отличным. Вот как протекала борьба ЭВМ в партии с самым юным участником сеанса.

«Чесс» — Апицелла

Дебют Нимцовича

1. e4 Kc6 2. d4 e6 3. Kf3 d5 4. e5 Cd7 5. Kc3 Cb4 6. Cd3 Kge7 7. 0—0 f6 8. ef gf 9. Ch6 Kpf7 10. Фd2 Cd6 11. Kb5 Kg6 12. K : d6 cd 13. h4 e5 14. h5 Kge7 15. de de 16. c4 Лc8 17. cd K : d5 18. C : h7 Л : h7 19. Ф : d5+ Ce6 20. Ф : d8 Л : d8 21. Ce3 Л : h5 22. g3 Ch3 23. Лfc1 Cg4 24. Kh4 Лg8 25. f3 C : f3 26. K : f3 Л : g3+ 27. Kpf2 Л5h3 28. Kg1 Л : e3 29. K : h3 Л : h3 30. Лh1 Лd3 31. Лh7+ Kpe6 32. Л : b7 e4 33. Лc1 Лd6 34. Kpe3 a5 35. Kp : e4 Лd4+ 36. Kpe3 Лd6 37. Лc5 f5 38. Лh7 Ke5 39. Лh8 f4+ 40. Kpe4 Kg6 41. Лh6. Черные сдались.

После сеанса известный французский математик Франсуа Ле Лионнэ отметил, что за последние 10

лет в создании шахматных программ наметился определенный прогресс. Однако он еще недостаточен для того, чтобы решить главную задачу — раскрыть тайну человеческого мышления. «Самое важное и интересное,— сказал ученый,— это не сама игра, как бы прекрасна и высокоинтеллектуальна она ни была. Главное — это методы и алгоритмы, которые необходимы для обеспечения автоматизации шахматной игры, так как они могут быть распространены и на другие области человеческой деятельности».

Рассказывая об успехах больших ЭВМ, стоит упомянуть об их младших собратьях — микрокомпьютерах, которые широко распространяются по всему свету, и их можно купить в магазине, правда пока не очень дешево. Хотя по своей силе маленькие автоматы уступают старшим коллегам, интерес к ним постоянно растет, и уже даже состоялось три первенства мира — Англия, 1980; ФРГ, 1981; Венгрия, 1983. В этих соревнованиях, которые в основном проводятся в рекламных целях (чем сильнее автомат, тем охотнее его купят), все три раза победители машины американской фирмы «Фиделити» — «Сэнсори Вайс», «Челленджер» и «Эйлит». Кстати, в последнем чемпионате мира среди больших ЭВМ участвовало девять микрокомпьютеров, которые показали весьма скромный результат. Лучший из них, «Фиделити Х» набрал 50 процентов очков и разделил 10—13-е места.

В 1980 г. организаторы международного турнира в Бад-Киссингене, опять же в целях рекламы, решили провести сеанс одновременной игры четырех гроссмейстеров против 100 микрокомпьютеров. Каждый из четырех участников турнира — А. Карпов, Б. Спасский, В. Унцикер и Р. Хюбнер — боролся против 25 машин. В ходе сеанса гроссмейстеры часто экспериментировали, интересуясь возможностями машин. Например, Спасский так много жертвовал, что ему пришлось приложить немало усилий, чтобы не отстать от своих коллег и добиться стопроцентного результата. А один из авторов книги ради шутки выиграл четыре одинаковые — ход в ход — партии. Правда, в одном поединке я зевнул целую ладью, и для достижения победы пришлось пойти на военную хитрость. Программа была построена по принципу «дают — бери, бьют— беги». Если ты угрожаешь матом и одновременно напал на фигуру, то машина

скорее получит мат, чем допустит материальные потери. Как раз я и воспользовался этим несовершенством робота — имея лишнюю ладью и не желая расставаться с качеством, мой скупой противник пожертвовал... королем. Посмотрите, как это произошло. Партия почти сенсационная, ведь впервые машина была близка к победе, встречаясь за доской с чемпионом мира по шахматам среди людей.

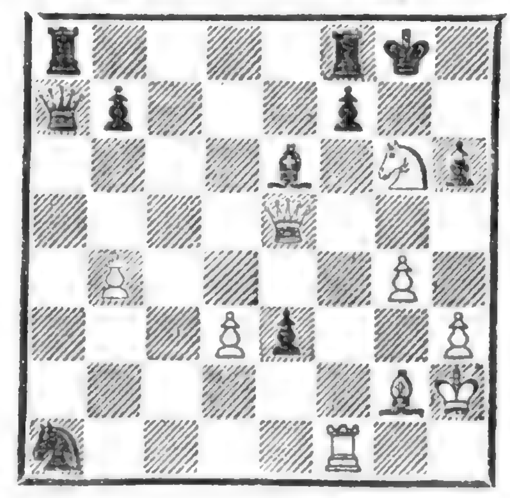
А. Карпов — «Суперсистем III»

Английское начало

1. c4 e5 2. Кc3 Кc6 3. g3 Сc5 4. Сg2 Кf6 5. Кf3 0—0 6. 0—0 d6 7. d3 Сe6 8. a3 a5 9. h3 Фe7 10. Лb1 Сf5 11. Сg5 Крh8 12. Кd5 Фd8 13. b4 ab 14. ab Сa7 15. Лa1 h6 16. С : f6 gf 17. Фd2 Крh7 18. Кh4 Сe6 19. Сe4+ Крg7 20. g4 Кd4. Позиционные достижения компьютера невелики, и, продолжая 21. Лa3, белые, конечно, довели бы свой перевес до логического конца. Однако я допускаю здесь редкий в своей практике зевок.

21. Крh2?? Кb3 22. Фb2 К : a1 23. e3. Увы, брать коня нельзя ни ферзем, ни ладьей из-за 23. . .С : f2.

23. . .c6 24. Кc3 d5 25. cd cd 26. Сg2 d4 27. Кb5 Фb6 28. К : a7 Ф : a7 29. f4 de 30. fe fe 31. Ф : e5+ Крg8 32. Кg6.



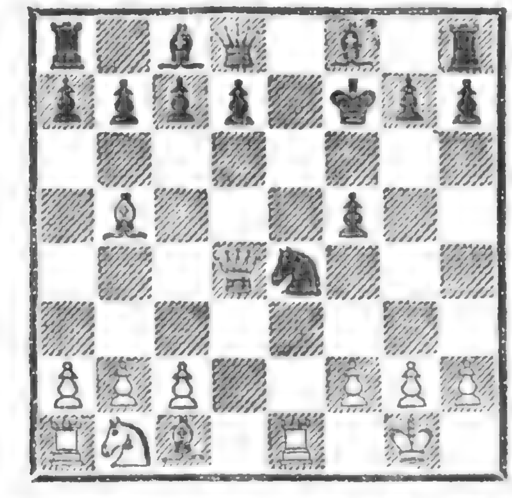
Играя сейчас 32. . . Фb8!, машина брала верх. После почти форсированного 33. Кe7+ Крh7 34. Сe4+ f5 35. Ф : b8 Лf : b8 36. gf Сf7 37. f6+ Крh8 38. Лg1 Лa2+ 39. Крh1 e2 белым пришлось бы «пожать руку» компьютеру. Что же случилось в партии? Обнаружив, что ладья находится под боем, машина не пожелала отдавать качество и, убедившись, что 32. . .fg ведет к вечному шаху, отступила ею в сторону — **32. . .Лfd8.** В результате электронному шахматисту удалось сохранить огромный материальный перевес, но дорогой ценой — последовало **33. Фh8×.**

Мне не раз приходилось обыгрывать микро-ЭВМ в различных сеансах одновременной игры. Но однажды компьютеру все же повезло. Это случилось в 1983 г. во время открытого чемпионата ФРГ. Сеанс проводился на 25 досках, и за одним из столиков примостилась машина...

А. Карпов — «Мефисто III»

Испанская партия

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kf6 4. 0—0 K : e4 5. d4 ed. Неважный ход. Сильнее 5. . .Ce7, как продолжал со мной Корчной во второй партии матча в Мерано... **6. Ле1 f5.** Не будем обижать автомат и снабжать его ходы вопросительными знаками. Заметим, что после «импульсивного» движения пешки «f» положение черных уже безнадежно. **7. K : d4 K : d4 8. Ф : d4 Kpf7.**



Здесь решало 9. Фd5+ Kpg6 (9. . .Kpf6 10. Л : e4 fe 11. Cg5+) 10. Л : e4! fe 11. Ф : e4+ Kpf7 (11. . . Kph5 12. Ce2×, 11. . .Kpf6 12. Фh4+) 12. Cc4+ d5 (12. . .Kpf6 13. Фf4+ Kpe7 14. Фe5×, 13. . .Kpg6 14. Cf7×) 13. C : d5+ Ce6 14. Ф : e6×. Хороший учебный пример для начинающих шахматистов.

Увы, я последовал примеру соперницы, тоже сделал «импульсивный» ход — дал шах не той фигурой, и дальнейшая жертва качества на e4 привела лишь к вечному шаху.

9. Cc4+ d5 10. C : d5+ Ce6 11. C : e6+ Kp : e6 12. Л : e4+ fe 13. Ф : e4+ Kpf6 14. Kc3 c6 15. Ce3 Ce7 16. Ле1 Фd7 17. Фf4+ Kpg6 18. h4 Фf5 19. h5+ Ф : h5 20. Cd4 Cf6 21. g4 Фg5 22. Фe4+ Kpf7 23. Фe6+ Kpg6 24. Фe4+ Kpf7 25. Фe6+ Kpg6 26. Фe4+. Ничья. Завершив партию таким результатом, машина, наверное, не поверила своим глазам...

ЭВМ АНАЛИЗИРУЕТ ЭНДШПИЛЬ

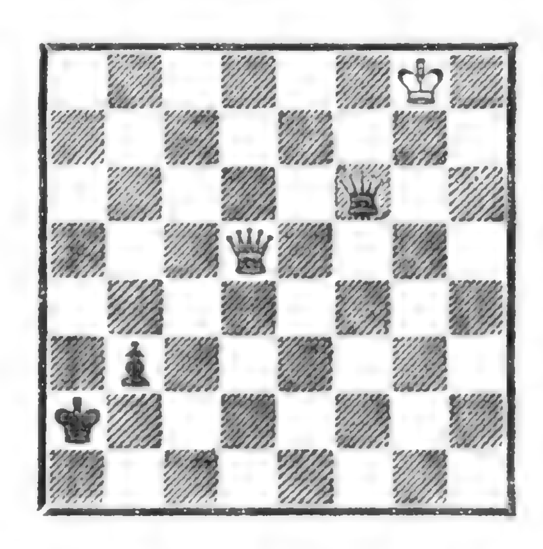
Уже при создании первых шахматных программ было замечено, что игра в эндшпиле является наиболее слабым местом у компьютеров. Здесь главное значение приобретает составленный на несколько ходов вперед план. При этом человеку найти корректный план в окончании легче, чем в середине игры, так как у противника меньше возможностей помешать его осуществлению, да и самих планов в эндшпиле значительно меньше. Поэтому в конце партии человек видит заключительные позиции очень длинных вариантов и часто может быть уверен, что к ним

ведет цепочка однозначных ходов. Так обстоит дело в достаточно сложных эндшпилях, где человека ведут интуиция и опыт — как раз то, что пока плохо поддается формализации и чего недостает ЭВМ.

Однако в разыгрывании отдельных малофигурных эндшпилей машина уже сейчас превосходит человека и, более того, в состоянии познать абсолютную истину.

Конечно, для исследования шахматных окончаний используются не обычные игровые программы, а специальные, предусматривающие полный перебор вариантов. В результате исследуемые позиции и даже целые классы позиций получают вполне однозначную оценку (выигрыш одной из сторон или ничья), которая уже не может быть подвергнута сомнению. Шахматный анализ, проведенный с помощью ЭВМ, является исчерпывающим и в этом смысле напоминает собой математическую теорему. Но чтобы доказать шахматную теорему, программистам приходится преодолевать немало технических трудностей, связанных с переработкой большого объема информации.

...В 1968 г. в столице проходил традиционный матч Москва — Ленинград. При счете 39½ : 39½ (матч проводился на 40 досках в два круга) осталась всего одна незаконченная партия, которая и решала судьбу матча. Ленинградец, игравший черными, имел лишнюю пешку, и в случае его успеха команда побеждала. Доигрывание длилось долго, ленинградцы уже опаздывали на поезд, и партия была отдана на присуждение в следующей позиции.



Анализом занималась авторитетная гроссмейстерская комиссия. Однако вся беда состояла в том, что окончания «ферзь с коневой пешкой против ферзя» шахматисты исследуют уже много лет, а установить точно, какие из них выиграны, а какие ничейны, до сих пор не могут. Что касается данной позиции, то жюри в растерянности признало ее ничейной, что вызвало естественное возражение со стороны ленинградцев. Дело кончилось тем, что ответный визит команды москвичей в Ленинград не

состоялся, и многолетняя традиция была нарушена...

Очевидно, если бы ЭВМ разбиралась в подобных окончаниях, то никакого недоразумения не произошло бы. Для анализа подобных ферзевых эндшпилей решено было привлечь «Каиссу». (Поскольку программа, о которой идет речь, была создана под руководством В. Арлазарова в том же самом коллективе математиков, что и «Каисса», для удобства мы также называем ее по имени музы шахмат.)

Здесь уместно рассказать об общей идее, которая лежит в основе алгоритма анализа шахматных окончаний. При анализе эндшпилей того или иного класса мы предполагаем, что оценка всех позиций так называемых младших эндшпилей, т. е. получаемых из исследуемых при изменении материала — взятии или превращении пешек, уже известна.

Будем рассматривать класс окончаний, в которых белые стремятся к победе, а черные борются за ничью. Все позиции этого класса естественным образом разбиваются на два множества — с ходом белых, которое обозначим через $Б$, и с ходом черных — $Ч$. Выделим из множества $Б$ позиции, в которых у белых имеется ход, сразу ведущий в выигранный младший эндшпиль. Совокупность этих позиций обозначим через $Б_0$ и назовем нулевым рангом (выигрыш в ноль ходов). Удалим $Б_0$ из множества $Б$. Оставшиеся позиции образуют класс «неранжированных белых» (т. е. пока не отнесенных ни к какому рангу); обозначим его через $НБ$. Аналогично, удалив из $Ч$ множество позиций $Ч_0$, из которых черные одним ходом могут перейти в ничейный (или выигранный для них) младший эндшпиль, получим класс $НЧ$ — «неранжированные черные». После описанной процедуры реализуется основной многошаговый алгоритм ранжирования.

Рассмотрим первый шаг алгоритма. Выделим в $НЧ$ те позиции, из которых все ходы черных ведут в $Б_0$. Очевидно, это будут позиции, проигранные черными в один ход. Назовем это множество позиций первым черным рангом и обозначим через $РЧ1$. Заметим, что $РЧ1$ состоит из позиций, не имеющих ходов в $НБ$. Именно это свойство используется при фактическом построении $РЧ1$.

Выделим теперь в $НБ$ позиции, из которых хотя бы один ход ведет в $РЧ1$. В результате получим множество позиций $РБ1$, выигранных белыми в один

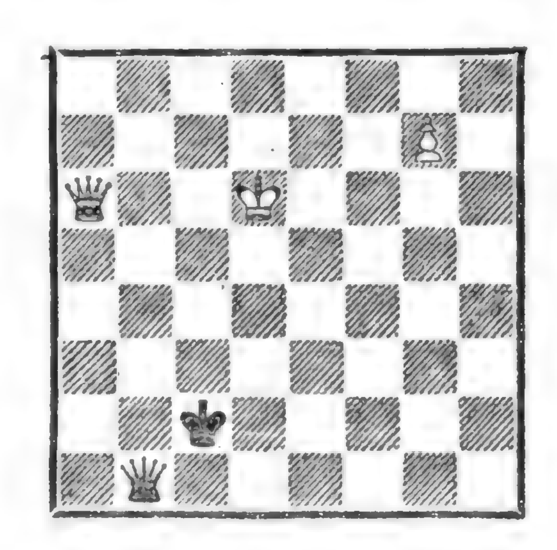
ход. Удалим *РЧ*1 из *НЧ* и *РБ*1 из *НБ*. Все готово для второго шага алгоритма. Далее действуем аналогично: строим *РЧ*2 как множество позиций, не имеющих ходов в *НБ*, и *РБ*2 — не имеющих ходов в *НЧ*, и т. д.

Процесс ранжирования заканчивается, когда очередное построенное множество *РЧ* или *РБ* оказывается пустым. Позиции, оставшиеся в множествах *НЧ* и *НБ*, являются ничейными. Ранжированные позиции в процессе их получения можно вывести на внешний носитель, например на магнитную ленту, и использовать для игры или распечатки. Интересно, что анализ эндшпиля у нас был ретроспективным — для оценки позиций мы шли не «вперед», как обычно, а «назад».

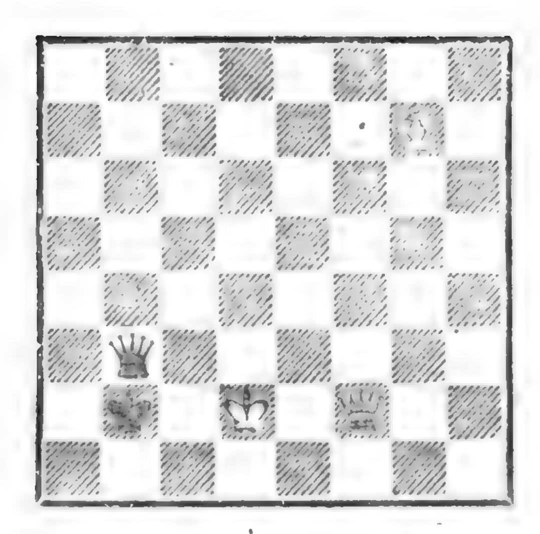
На практике для реализации описанного алгоритма необходимо выполнение двух условий. Во-первых, количество различных позиций с данным материалом должно быть не слишком велико, и, во-вторых, машина должна уметь оценивать любую позицию младшего эндшпиля.

Возвращаясь к нашему ферзевому эндшпилю, сообщим, что к настоящему времени «Каисса», хотя и отвлекалась постоянно на более важные дела, изучила класс позиций с коневой пешкой на предпоследней горизонтали. Теперь про каждую из них можно точно сказать, выигрывает ли в ней сильнейшая сторона или нет, а если выигрывает, то во сколько ходов. В партии упомянутого матча пешка, как мы видели, стояла на шестой горизонтали, и, значит, машине осталось сделать еще один шаг, чтобы оценить позицию. Таким образом, есть надежда, что матчи Москва — Ленинград скоро возобновятся...

Любопытно, что, анализируя ферзевый эндшпиль, «Каисса» обнаружила две выигранные позиции, в которых при наилучшей игре обеих сторон соотношение сил удается изменить только на 59 ходу! Вот одна из них (ход черных).



Тонкое маневрирование белого короля и ферзя, несмотря на упорную защиту черных, через 53 хода приводит к следующему положению.



Здесь черный ферзь вынужден занять пассивное положение — **54. . .Фg8,** и после **55. Фb6+ Кра3 56. Фb7 Кра4 57. Крс3 Кра5 58. Фb4+ Кра6 59. Фс4+** белые, наконец, разменивают ферзей и проводят свою пешку.

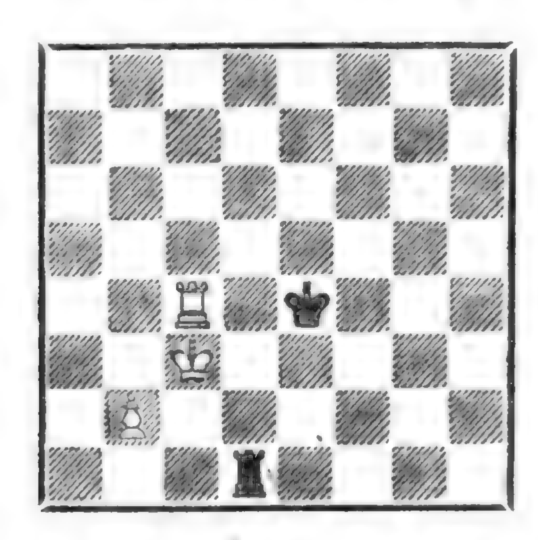
На седьмой «страничке» мы уже говорили о правиле, по которому партия заканчивается вничью, если обеими сторонами сделано по меньшей мере 50 ходов, в течение которых ни одна фигура не была взята и ни одна пешка не сделала хода. К этому пункту в шахматном кодексе имеется примечание, согласно которому в окончаниях «король и два коня против короля и пешки» число 50 при определенных положениях пешки увеличивается до 100 ходов.

Позиции, обнаруженные «Каиссой», показывают, что число ходов должно быть увеличено в кодексе и для эндшпиля «король, ферзь и пешка против короля и ферзя». По существу, это первый случай в истории, когда ЭВМ вмешивается в шахматный кодекс! (Окончания «король и два коня против короля и пешки» были исследованы много лет назад и без помощи ЭВМ.)

С данным эндшпилем связан и другой необычный случай, когда ЭВМ впервые оказала практическую помощь гроссмейстеру. Это произошло в 1975 г. на зональном турнире в Вильнюсе. Партия Григорян — Бронштейн была отложена в ферзевом окончании с лишней пешкой у черных. Гроссмейстеру было известно об успехах «Каиссы», и он обратился к ней за консультацией. Незадолго до начала доигрывания Бронштейн получил бандероль с анализом позиции. Правда, Григорян сыграл неточно уже в начале доигрывания, и обошлось без подсказки «Каиссы».

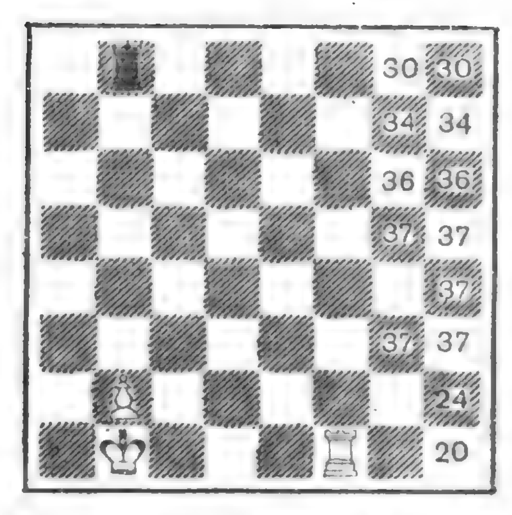
На практике значительно чаще ферзевых окончаний встречаются ладейные. Один из распространенных видов таких окончаний — «ладья с пешкой против ладьи» также было поручено исследовать «Каиссе». Затратив 60 часов машинного времени, она блестяще справилась с задачей и теперь может оценить любую позицию такого типа, независимо от положения пешки. При этом машина установила много

любопытных фактов. Например, она обнаружила позиции, которые выигрываются не ранее 60 ходов (под выигрышем здесь, как и раньше, имеется в виду переход в выигранный младший эндшпиль). Вот одна из них (ход черных).

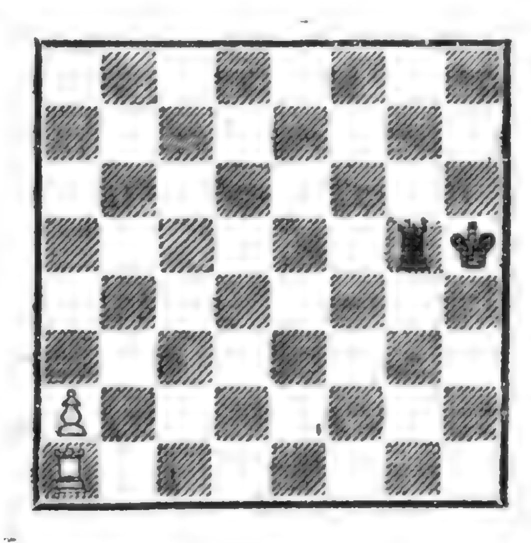


Кстати говоря, в данной позиции пешку удается сдвинуть с места только на 32-м ходу после длительного маневрирования, в процессе которого белым приходится делать много единственных и труднонаходимых для человека ходов.

На практике для быстрой оценки возникающих эндшпильных позиций полезно представлять себе ничейную или выигрышную зону расположения какой-нибудь одной фигуры при фиксированном расположении остальных фигур. Рассмотрим следующую диаграмму, на которой зафиксировано положение четырех фигур из пяти. Черный король может стоять на любом доступном ему поле доски.



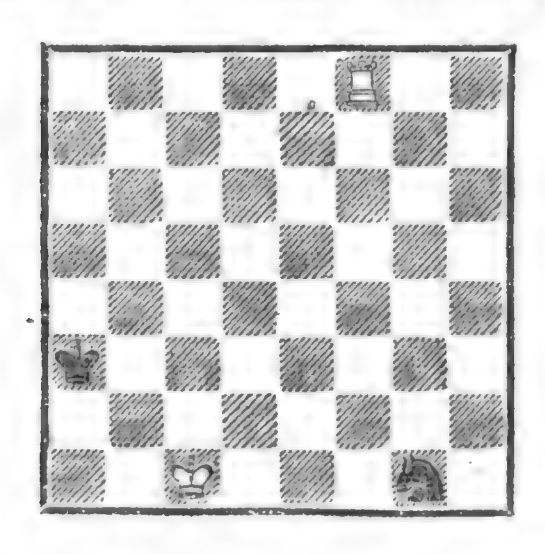
В этой «позиции» ход черных. При одних положениях короля они проигрывают, при других выигрыша у белых нет. Результаты анализа, проведенного «Каиссой», показаны прямо на диаграмме. Если поле пустое, то позиция ничейна; если же на нем записано некоторое число n, то белые выигрывают в n ходов. Мы видим, что при черном короле, отрезанном по линии «f», единственным спасительным полем для него является g4 (если не считать полей g1 и g2, на которых король просто забирает белую ладью, и черные выигрывают).



А эта диаграмма представляет собой настоящую головоломку. Представьте себе, что вы играете белы-

ми, сейчас ход противника и вам предоставлено право поставить своего короля на любое поле доски. Какое из них следует выбрать, чтобы одержать победу? Удивительно, но такое поле всего одно: белые выигрывают только при короле на е8! Любопытно, что один из крупнейших специалистов в области эндшпиля гроссмейстер Авербах, поиграв несколько часов с «Каиссой» в «ладейные окончания», признал ее полное превосходство. Он отметил, что такой спарринг-партнер был бы весьма полезен любому гроссмейстеру для совершенствования его техники в эндшпиле.

Из четырехфигурных окончаний наиболее интересно «ладья против коня». Оно было изучено, независимо друг от друга, «Каиссой» и одной американской программой. Рекордные по длительности игры совпали почти полностью. В следующем положении ход черных, и при точной защите конь ловится только на 27-м



ходу! Приведем основной вариант решения.

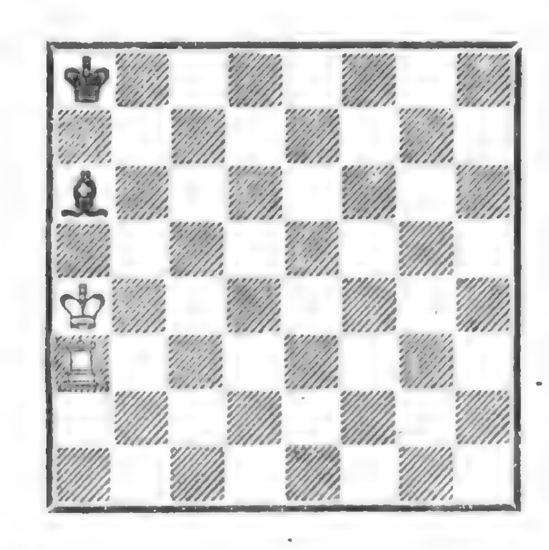
1. . .Ке2+ 2. Крd2 (2. Крс2 уже выпускает выигрыш) **2. . .Кd4 3. Крс3.** А теперь ошибочно 3. Крd3. Впрочем, до того момента, когда конь будет пойман, белым придется сделать еще много единственных ходов. Трудно предположить, чтобы все их нашел шахматист во время партии (да и в домашнем анализе тоже!).

3. . .Кb5+ 4. Крс4 Кd6+ 5. Крс5 Кb7+ 6. Крb6 Кd6 7. Лf4! (ладья ходит реже, чем король, но ее перемещения более тонкие) **7. . .Крb3 8. Крс5 Кb7+ 9. Крс6 Кd8+ 10. Крb5 Ке6 11. Лf3+ Крс2 12. Крс4 Крd2 13. Лf5 Крс2 14. Лf2+ Крd1 15. Крd3 Кс5+ 16. Крd4 Кb3+ 17. Крс3 Кре1 18. Лb2! Кс5 19. Крd4 Ке6+ 20. Кре3 Крd1 21. Лb6 Кg5** (после 21. . .Кс5 22. Крd4 Кd7 23. Лd6 конь ловится быстрее) **22. Лс6! Кf7 23. Лс7 Ке5 24. Кре4! Кg4 25. Лg7! Кf6+ 26. Кре5 Кh5 27. Лg5,** и конь пойман.

Американская ЭВМ переставила коня с g1 на е2, что сокращает решение на один полуход. По-видимому, в машинной распечатке присутствовали позиции с ходом белых.

Более простым для шахматиста является эндшпиль «ладья против сло-

на». В этом окончании практически нет положений, вызывающих сомнение в их оценке. Интерес также представляют позиции, в которых выигрыш достигается за максимальное число ходов. Вот один из рекордов, установленных программой, которую разработали математики из ФРГ.



Начиная, белые выигрывают только на 18-м ходу.

1. Кра5! Крb7 2. Лb3+ Кра7 3. Лf3! Се2. После 3. . .Сс4 (3. . .Сb7 4. Лf7 Крb8 5. Крb6) 4. Лс3 Сf1 5. Лс7+ Крb8 6. Крb6 получается выигранная позиция, известная в теории.

4. Лf7+ Крb8 5. Крb6 Крс8 6. Крс6. Вот в чем идея хода 3. Лf3 — теперь у черных нет шаха слоном.

6. . .Крd8 7. Крd6 Крс8. Перебраться в другой угол доски королю не удается — 7. . .Кре8 8. Ле7+.

8. Лс7+ Крb8. Еще одна известная теоретическая позиция получается после 8. . .Крd8, белые выигрывают в ней слона: 9. Лс2 Сd3 10. Лd2! Сg6 11. Лg2! Сf7 12. Лh2 Крс8 13. Лh8+ Крb7 14. Лh7.

9. Крс6 Сс4 10. Крb6 Сb3. Возникла выигранная позиция, упомянутая выше. При наиболее упорной защите черных дело заканчивается следующим образом. **11. Лс3 Са2 12. Лс2 Сb3 13. Лb2 Се6 14. Ле2 Сd7 15. Лf2 Се6 16. Лf8+ Сс8 17. Лh8 Кра8 18. Л: с8×.**

Если в окончании «ладья против коня» «Каисса» на полхода опередила зарубежную конкурентку, то в данном случае полхода уступила другой программе. Небольшая разница в рекордах объясняется тем, что «Каисса» оценивала позиции с ходом черных, а ее соперницы — с ходом белых.

Каковы дальнейшие перспективы ЭВМ в анализе окончаний? Во-первых, ждет своего завершения работа, связанная с полным анализом окончаний «ферзь с пешкой против ферзя» (при любом положении пешки). Не исключено, что при этом будут найдены позиции, в которых для победы сильнейшей стороне потребуется более 100 ходов! Во-вторых, очень интересным представляется анализ эндшпиля «ладья и слон против ладьи». Традиционно считается, что большинст-

во окончаний такого типа ничейны. Однако точный анализ позиций затруднен из-за огромного числа вариантов и отсутствия надежных критериев для оценки. Возможно, что устоявшееся мнение придется изменить...

Полезно было бы с помощью машины исследовать и некоторые другие виды эндшпиля, которые редко встречаются на практике, но тем не менее являются проблемными. К их числу можно отнести окончания, где ферзь борется против двух легких фигур (наиболее интересно сочетание «слон + конь») или две легкие фигуры — против коня. Много вопросов, связанных с такого рода позициями, накопилось у шахматных композиторов, и ЭВМ могла бы оказать им квалифицированную помощь.

С учетом ресурсов современных компьютеров анализ пятифигурных эндшпилей (считая королей), по-видимому, находится на пределе их возможностей. Однако вполне вероятно, что следующему поколению ЭВМ будет доступен анализ и более сложных окончаний.

Приведенные позиции, которые принадлежат ЭВМ, напоминают собой этюды. В принципе вопросам составления задач и этюдов пока уделялось мало внимания. Что касается решения задач (с небольшим числом ходов), человеку трудно соперничать с компьютером, который быстро перебирает все варианты. Этюды ЭВМ решает хуже, поскольку в них расчет не ограничен числом ходов.

В соревнованиях по шахматной композиции произведения проблемистов сначала публикуются в печати, тщательно анализируются, и лишь затем подводятся окончательные итоги. При этом нередко оказывается, что задачи содержат ошибки, неточности, побочные решения (дуали) и т. д. К проверке задач вполне можно привлечь машину. Одна из программ для такой проверки была составлена в Голландии. Машина прорешала все задачи из «Альбома ФИДЕ, 1968—1970», содержащего лучшие в мире композиции за указанные годы. На решение двухходовки в среднем тратилось не больше четырех секунд, трехходовки — двух с половиной минут, четырехходовки — 12 минут, на пятиходовку иногда уходило около часа. В результате удалось обнаружить с десяток «неполноценных» задач.

В нашей стране тоже создан ряд программ для

решения шахматных задач (в основном двух- и трехходовок), с помощью которых удалось обнаружить некоторые несовершенства в произведениях композиторов.

Упомянем теперь одну область, где ЭВМ явно превосходит человека. Речь идет о необычных задачах и головоломках на шахматной доске, требующих значительного перебора вариантов. Возьмем, к примеру, известную задачу «о восьми ферзях», которой интересовался великий математик Карл Гаусс.

Сколькими способами можно расставить на доске восемь ферзей так, чтобы они не угрожали друг другу? (Эта задача уже упоминалась на восьмой «страничке».)

Любопытно, что Гаусс не сумел решить задачу до конца и обнаружил лишь 72 расположения. А правильный ответ — 92 расстановки ферзей — был найден позднее (одна из них дана на с. 83).

В наше время подобные задачи решаются достаточно просто: после написания соответствующей программы и введения ее в ЭВМ на печать вскоре будут выведены все 92 необходимые позиции.

Задачей «о ходе коня» занимался другой великий математик — Леонард Эйлер.

Обойти конем все поля доски, побывав на каждом из них один раз.

Простое правило было предложено около 150 лет назад Варнсдорфом: начав с произвольного места, коня следует на каждом ходу ставить на поле, с которого он может совершить наименьшее число прыжков на еще не пройденные поля. До недавнего времени считалось, что это правило действует безукоризненно. Но достаточно было вмешаться ЭВМ, как оказалось, что ситуация совсем иная. Машинный эксперимент показал, что слепое следование правилу Варнсдорфа может привести коня в тупик. Таким образом, если в задаче «о восьми ферзях» ЭВМ закрывает проблему, то в задаче «о ходе коня» она, наоборот, дает негативный результат.

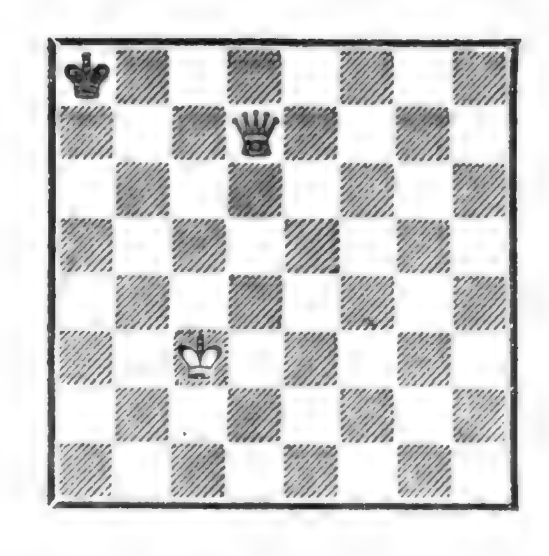
В заключение рассмотрим задачу «о неприкосновенном короле», занимательную по форме, но относящуюся, скорее, к серьезным шахматам.

Может ли белый ферзь с помощью своего неподвижного короля заматовать одинокого короля противника?

Многие шахматисты ошибочно полагали, что задание невыполнимо. Ма-

тематики А. Брудно и И. Ландау обратились к ЭВМ. Именно при решении этой задачи был впервые использован метод ранжирования. Разбив множество всех возможных позиций по рангам, машина установила, что мат дается не позднее 23-го хода при любом начальном положении белого ферзя и черного короля, но только при неприкосновенном короле белых на поле c3 (ввиду симметрии годятся также поля c6, f3 и f6). Пожалуй, это был первый случай, когда ЭВМ решила шахматную задачу раньше человека.

Пусть белый король прикован к c3. Загоним прежде всего черного короля на угловое поле a8. С этим заданием ферзь легко справляется, занимая при этом поле d7.



Если теперь ход черных, то белые матуют в 10 ходов: **1. . .Крb8 2. Фc6 Крa7 3. Фc8! Крb6 4. Фd7! Крc5** (4. . .Крa5 5. Фb7 и 4. . .Крa6 5. Фc7 Крb5 6. Фd6 ведут к основному варианту) **5. Фe6 Крb5 6. Фd6 Крa5 7. Фb4+ Крa6 8. Фb8 Крa5 9. Фb7 Крa4 10. Фa6×.**

Если же ход белых, то они должны передать его очередь противнику. Это достигается «методом треугольника»: **1. Фd5+ Крa7** (1. . .Крb8 2. Фc6!) **2. Фb5 Крa8 3. Фa6+ Крb8 4. Фc6!**, и цель достигнута.

ПАРТИИ ЧЕМПИОНА МИРА

В первом издании эта часть книги имела несколько иное название, речь шла о пятнадцати лучших партиях. Эпитет *лучшая* довольно условен и отражает настроение шахматиста в определенный момент времени. Так, хорошо помню, что после сражения в Багио многие партии еще долго «стояли перед глазами». Но вот завершился матч в Мерано, и теперь уже его партии стали казаться мне и более яркими, и более убедительными. А не за горами новый поединок за шахматную корону...

Как и ученый — математик или физик, который всегда верит, что лучший научный результат, лучшее открытие ждет его впереди, гроссмейстер, закончив один турнир — успешно, а быть может, не очень — надеется, что следующее состязание сложится для него удачнее и именно в нем он создаст свою «жемчужину», сыграет свою «бессмертную партию».

Учитывая, что многие читатели знакомы с первым изданием книги, на этот раз упор сделан на свежие партии, сыгранные в самые последние годы. Приводятся четыре победные партии матча в Мерано (еще два поединка из него включены в первую часть). Освещается также другое крупное шахматное событие — 50-й, юбилейный чемпионат страны.

Каждой партии предшествует небольшое вступление, которое поясняет ее спортивное значение или кратко сообщает шахматный сюжет. Первую встречу авторы книги комментируют вместе, примечания ко всем остальным партиям принадлежат чемпиону мира.

Двадцать партий прокомментировано подробно, а еще шестнадцать эпизодов борьбы содержат краткие пояснения.

№ 1. Приятно вспомнить молодость

А. Карпов — Е. Гик

Первенство МГУ, Москва, 1968

Сицилианская защита

А. Карпов. Это был мой первый турнир в столице, и, чтобы «завоевать» шахматную Москву, необходимо было победить в нем. В следующий раз я приехал в Москву уже через три года, в звании гроссмейстера, и на Мемориале Алехина, собравшем очень крупный состав, разделил первое — второе места. Думаю, что окончательно добиться цели мне удалось через три года, когда я выиграл в столице два претендентских матча — четвертьфинальный и финальный... Впрочем, перебраться в Москву на постоянное местожительство я решился только спустя 10 лет. Но кто мог подумать, что мой партнер в этой партии в дальнейшем окажется моим соавтором!

Е. Гик. Когда игралась эта партия, мой противник был еще только молодым мастером и всего лишь студентом первого курса механико - математического факультета МГУ. Я к тому времени уже закончил мехмат и поэтому считал свои шансы выше... Однако студент выиграл у выпускника и в итоге стал чемпионом МГУ, я же отстал на очко. Мой партнер не предполагал, что встречается с будущим соавтором, но и я не знал, что мой победитель через семь лет станет сильнейшим шахматистом планеты!

1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K : d4 Kf6 5. Kc3 g6 6. Ce3 Cg7 7. f3 0—0 8. Cc4 Kc6 9. Фd2 Фa5 10. 0—0—0 Cd7.

А. К. Разыгран так называемый вариант дракона (изображение которого напоминает расположение черных пешек на пяти крайних правых вертикалях). Планы сторон в данной позиции хорошо известны — белые атакуют на королевском фланге, черные стремятся к контригре на ферзевом. История этого варианта одна из самых увлекательных и загадочных в шахматной теории — сколько раз он был начисто опровергнут, столько же раз был и заново возрожден.

Е. Г. Кажется, за прошедшие годы чемпион мира сыграл белыми десятка полтора партий вариантом дракона, причем большин-

ство из них с гроссмейстерами, и не сделал даже ни одной ничьей!

11. h4.

А. К. В журнале «Шахматы в СССР» (№ 7 за 1968 г.) была опубликована партия Быховский — Гик, которую черные выиграли, избрав этот вариант.

Е. Г. Ну да, я считал, что раз удалось одолеть нашего главного наставника молодежи, то уж с одним из его «птенчиков» как-нибудь справлюсь.

А. К. Может быть, это и удалось бы сделать, если бы я играл, как Быховский — 11. g4. Но я подготовился к партии и выбрал более опасное продолжение, связанное с движением крайней пешки.

11. . .Ke5 12. Cb3 Лfc8.

Е. Г. Как только удается опровергнуть перевод на c8 ладьи с вертикали «f», находчивые аналитики тут же предлагают черным ставить на это поле ладью с вертикали «a», а когда отвергается и этот маневр, они снова рекомендуют переставлять на c8 ладью с линии «f». Так и создается теория...

А. К. Кстати, я однажды нанес удар ходу Лa8 — c8, и, надо сказать, довольно эффектный, в своем первом матче с Корчным (см. партию № 3).

13. h5 K : h5 14. Ch6.

А. К. В то время эта позиция была очень модной, оживленная дискуссия велась вокруг хода 14. . .Kd3+. В этой партии я хотел проверить некоторые из своих заготовок, но партнер ушел в сторону от моего домашнего анализа.

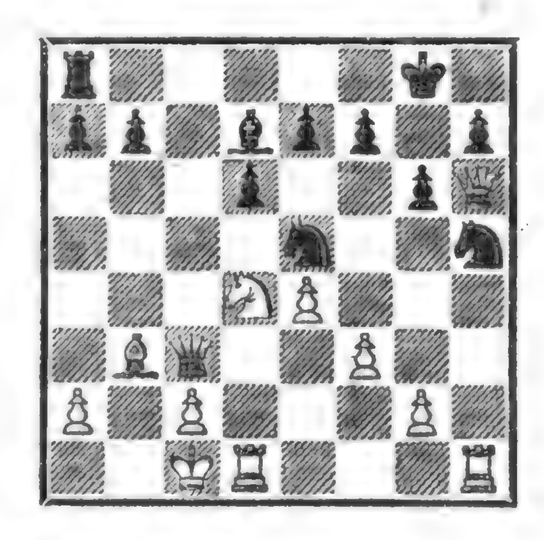
Е. Г. Лучше бы я этого не делал.

14. . .C : h6 15. Ф : h6 Л : c3.

А. К. Стандартная жертва качества в этом варианте. Черные, с одной стороны, навсегда избавляют себя от угрозы выпада конем на d5, а с другой — надеются побыстрее добраться до белого короля.

16. bc Ф : c3.

Е. Г. Трудно было предположить, что уже это взятие является решающей ошибкой. Я знал, что 16. . . Kf6 ведет к острой игре, но полагал, что забрать пешку не помешает.



17. Ke2!

А. К. Начало длинного форсированного маневра. Конь прекрасно справляется с задачей вытеснения

ферзя, а заодно и подключается к атаке королевского фланга.

17. . .Фс5.

Е. Г. В одной теоретической статье, которую я прочитал незадолго до этой партии, ход 16. . .Ф : с3 считался слабым из-за ответа 17. Крb1. Однако далее рассматривались только продолжения 17. . .Ке4 и 17. . .Кf6, я же возлагал надежды на 17. . .а5! Скромное отступление коня было для меня неожиданным. С грустью я убедился, что после 17. . . Кd3+ 18. Л : d3 Фа1+ 19. Крd2 Ф : h1 20. g4 Кg3 21. Ф : h1 К : h1 22. Кре3! и Лd1 мой конь благополучно ловится. Пришлось отступать ферзем.

18. g4 Кf6 19. g5 Кh5 20. Л : h5!

А. К. Медлить нельзя. Ход 20. Кg3, который я долго обдумывал, пришлось отвергнуть из-за обнаруженного в последний момент эффектного опровержения 20. . .Сg4!, и белый ферзь выключается из игры.

20. . .gh 21. Лh1 Фе3+ 22. Крb1!

А. К. Вариант дракона славится тем, что малейшая неточность может испортить дело. Так, например, 22. Крb2 давало черным по меньшей мере ничью: 22. . .Кd3+ 23. cd (23. Крb1 даже проигрывает после 23. . .Ф : f3!) 23. . .Ф : е2+ 24. Кра1 Ф : d3, и вечный шах черным обеспечен.

22. . .Ф : f3.

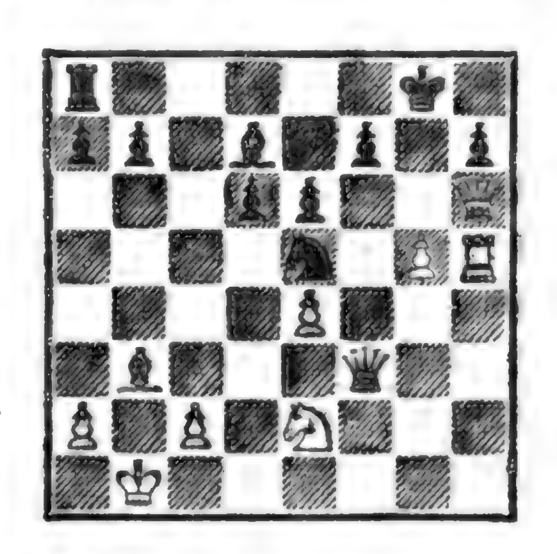
А. К. Судьба коня никого не волнует — речь идет о жизни черного короля: 22. . .Ф : е2 23. Ф : h5 е6 24. Ф : h7+ Крf8 25. Фh8+ Кре7 26. Фf6+ Кре8 27. Лh8×.

Е. Г. Я видел, что проигрывает 22. . .е6 23. Ф : h5 Ф : f3 (23. . .Кg6 24. Ф : h7+ Крf8 25. Кg3 и 26. Кf5) 24. Ф : h7+ Крf8 25. Кd4, но за свой последний ход был спокоен.

23. Л : h5 е6.

А. К. Защитить поле h7 черные не могут, так как в случае 23. . .Ф : е4 заканчивает партию 24. g6! Ф : g6 25. Лg5.

Е. Г. Проигрывает и 23. . .Кg6 — 24. Ф : h7+ Крf8 25. Лh1 е6 26. Кd4. Ферзь черных прикован к линии «f» (26. . .Ф : е4 27. Лf1!), а грозит смертельное 27. Кf5!



24. g6!

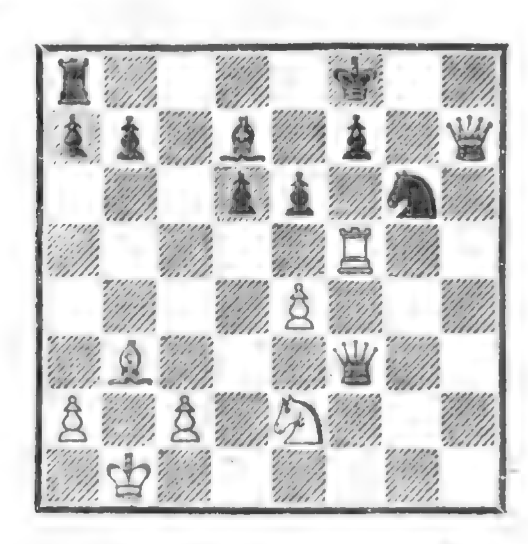
А. К. Отважная пешка, принося себя в жертву,

обеспечивает прорыв обороны черных. Поспешное 24. Ф : h7+ выпускало короля черных на волю: 24. . .Крf8, и теперь нельзя 25. Фh8+ Кре7 26. Ф : а8 из-за 26. . .Ф : h5, невозможно и 25. Кd4 ввиду 25. . .Фd1+ 26. Крb2 Ф : d4+.

24. . .К : g6.

Е. Г. Взятие пешкой не годится — 24. . .fg 25. Ф : h7+ Крf8 26. Фh8+ Кре7 27. Лh7+ Кf7 28. Ф : а8, но после взятия конем я предвкушал близкую победу — атака белых отбита, к тому же у них недостает двух пешек.

25. Ф : h7+ Крf8 26. Лf5!!



Е. Г. Ход ладьей был для меня как гром среди ясного неба! Эта изящная геометрическая идея сразу решает судьбу партии. Две линии — диагональ а2—g8 и вертикаль «f» — пересекаются в одной критической точке f7. Грозит Ф : f7×, причем ладья поддерживает ферзя по вертикали, а слон — в случае 26. . .ef — по диагонали. У черных нет другого выхода, как расстаться со своим ферзем. Теперь я понял, что зря недооценивал математический багаж своего партнера. Чисто геометрическое решение позиции наверняка пришло в голову студенту благодаря усиленным занятиям аналитической геометрией!

26. . .Ф : b3+ 27. ab ef 28. Кf4!

А. К. Еще один эффектный удар (может быть, из области алгебры!?). Белые пользуются незащищенностью ладьи а8 и полностью разрушают прикрытие черного короля.

28. . .Лd8 29. Фh6+.

А. К. Последняя небольшая тонкость — пешку g6 белые хотят взять с шахом.

29. . .Кре8 30. К : g6 fg 31. Ф : g6+ Кре7 32. Фg5+!

А. К. Точность нужна до конца; после 32. еf Лf8 черные еще могли защищаться. Теперь же от стремительного марша пешки «f» нет защиты.

32. . .Кре8 33. еf Лс8 34. Фg8+ Кре7 35. Фg7+. Черные сдались.

Е. Г. Редкий случай, когда проигравший партию тоже остался доволен. Разумеется, партией, но не результатом турнира! В статье, опубликованной в «Шахматной Москве» и посвященной первенству

МГУ, я обиделся на нового чемпиона за то, что он во время турнира постоянно покидал Москву и ставил участников в невыгодное положение — они должны были играть вперед, раскрывая главному конкуренту свои карты. Понятно, что командный чемпионат страны в Риге, на котором студент мехмата показал абсолютно лучший результат — 10 очков из одиннадцати, был важнее, так как являлся одним из отборочных этапов к первенству мира среди юношей. «Но ведь чемпионат самого крупного в мире учебного заведения тоже не так мало!» — писал я с некоторым упреком. Знал бы я, что через несколько лет...

А. К. Приятно все-таки вспомнить молодость!

№ 2. Самый трудный ход

А. Карпов — Б. Спасский

Полуфинальный матч претендентов, 1974

Сицилианская защита

Эта партия очень популярна среди любителей шахмат благодаря своим тихим ходам, особенно возвращению белого коня на исходное поле — 24. Кb1! Думаю, что это один из самых трудных ходов в моей практике. Другой интересный эпизод связан с маневрами ладей. Поначалу белые предлагали разменяться ладьями по линии «d», потом сами увели ладью от размена, а создав давление по линии «f», вернулись ладьей на линию «d», осуществляя решающее вторжение.

Первую партию матча я начал своим излюбленным 1. e2—e4 и проиграл. Взяв «творческий отпуск», я переключился на 1. d2—d4. И вот, наконец, в девятой партии возвращение к пройденному.

1. e4 c5 2. Кf3 e6 3. d4 cd 4. К : d4 Кf6 5. Кc3 d6 6. Сe2 Сe7 7. 0—0 0—0 8. f4 Кc6 9. Сe3 Сd7. В первой партии матча экс-чемпион мира применил сравнительно редкое продолжение 9. . .e5. Теперь же он решил сыграть «по старинке».

10. Кb3 a5!? Вероятно, Спасский находился под впечатлением стартовой победы. Этим объясняется его последний, я бы сказал, весьма нервный ход. Дело в том, что пешкой «a» он ходил и в первой партии; но в данной редакции

этот маневр неудачен, потому что навечно отдает в распоряжение белых пункт b5.

11. a4 Кb4 12. Cf3 Сс6. Конечно, не очень-то по душе черным допускать возвращение белого коня на d4, но еще более неприятно играть 12. . .е5, получая позицию из первой партии, с той существенной разницей, что черный слон стоит не на е6, а занимает пассивное положение на d7.

13. Kd4 g6. Для того чтобы провести е6—е5, приходится уже ослаблять позицию короля, иначе конь d4 прыгнет на f5.

14. Лf2 е5 15. К : с6 bc 16. fe de 17. Фf1! Борьба разгорается вокруг пункта с4, который белые рассчитывают занять одной из своих фигур. Если бы черные сумели воспрепятствовать этому, их дела были бы совсем не плохи. Не имело смысла уводить ладью с линии «f» — 17. Лd2, так как еще неизвестно, по какой вертикали придется проявлять активность.

17. . .Фс8 18. h3. Конечно, не стоит допускать размен коня на слона после 18. . .Кg4.

18. . .Kd7. В случае 18. . .Фе6 белые продолжали либо 19. Лс1 Лfd8 20. Се2 Лd4 21. b3, устанавливая слона на поле с4, либо 19. g4 с дальнейшим g4—g5 и Сg4.

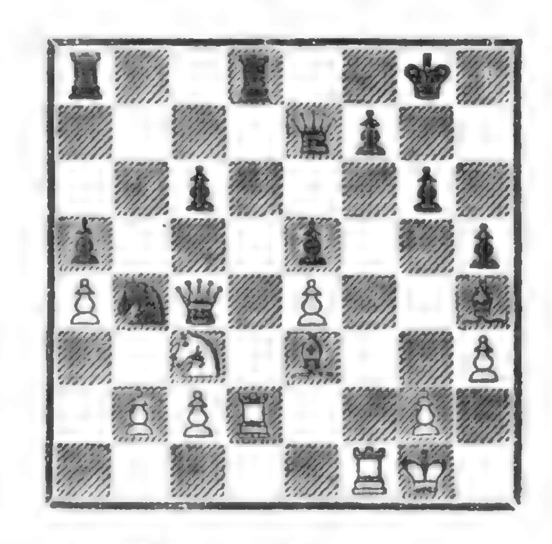
19. Cg4 h5. Серьезное ослабление позиции черного короля. Следовало предпочесть простое 19. . . Фс7, уходя из-под связки и соединяя ладьи по восьмой горизонтали.

20. С : d7 Ф : d7 21. Фс4. Итак, ферзь прибыл к месту своего назначения.

21. . .Ch4. Неприятный эндшпиль ожидал черных после 21. . .Фе6 22. Ф : е6 fe 23. Лаf1.

22. Лd2 Фе7 23. Лf1! Меня не соблазнила перспектива выигрыша качества, после 23. Сс5 Фg5 24. Лd7 К : с2 25. С : f8 Л : f8 у черных активная контригра. Одна линия «d» погоды не делает — поле d8 надежно прикрыто. Поэтому надо проявлять активность и на других направлениях.

23. . .Лfd8.



24. Кb1! Хитрость этого хода в том, что удалось выбрать самый удобный момент для переброски коня на более активную позицию — особенно быстро это

может произойти, если черные разменяют ладьи. Кроме того, у белых теперь появляется возможность отбросить на край доски неприятельского коня.

24. . .Фb7 25. Крh2! Редкий случай, когда подвижность слона соперника в миттельшпиле ограничивает сам король.

25. . .Крg7 26. c3 Кa6 27. Лe2! А теперь менять ладьи белые уже не намерены: тяжелые фигуры пригодятся для атаки по линии «f». Попутно освобождается поле для перевода коня, а также угрожает 28. g3 Cf6 29. Леf2 Лd6 30. Cg5.

27. . .Лf8 28. Кd2 Cd8 29. Кf3 f6. Защищая пешку e5, черные одновременно пытаются прикрыть вертикаль «f». Но атака белых уже неотразима.

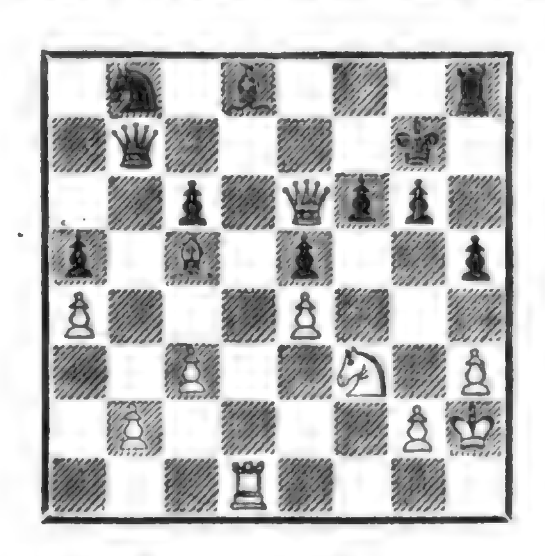
30. Лd2! Колебания белой ладьи могут показаться алогичными. Сначала она собралась занять линию «d», потом покинула ее, а теперь возвращается обратно с решающими угрозами.

30. . .Ce7 31. Фe6 Лad8. Проигрывает форсированно. Затянуть сопротивление можно было лишь путем 31. . .Кb8.

32. Л : d8 С : d8. Если 32. . .Л : d8, то 33. К : e5 Фc7 34. Фf7+ Крh8 и хотя бы 35. Ф : e7 Ф : e5 36. Ф : e5 fe 37. Лf6.

33. Лd1. На доске материальное равенство. Черный король вроде бы избежал непосредственных угроз, но позиция Спасского ухудшается с каждым ходом. Дело в том, что фигуры черных разобщены и не могут прийти на помощь друг другу.

33. . .Кb8 34. Cc5 Лh8.



35. Л : d8! Черные сдались, так как на 35. . . Л : d8 сразу достигает цели 36. Ce7!

№ 3. Гибель «дракона»

А. Карпов — В. Корчной

Финальный матч претендентов, 1974

Сицилианская защита

О спортивном значении этой партии — второй в матче — говорить не приходится. Победа в самом начале поединка, да еще в таком разгромном стиле,

не могла не оказать влияния на всю дальнейшую борьбу. Читатель сам убедится в том, что партия получилась на редкость эффектной.

1. e4 c5 2. Кf3 d6 3. d4 cd 4. К : d4 Кf6 5. Кc3 g6. Из крупных шахматистов вариант дракона в то время применял разве что один Корчной. В частности, дебют этот дважды встретился в его претендентском матче 1971 г. с Е. Геллером. Тогда Корчному удалось отстоять репутацию «дракона». Разумеется, я не исключал вероятности появления этого варианта и в данном матче.

6. Сe3 Сg7 7. f3 Кc6 8. Фd2 0—0 9. Сc4 Сd7 10. h4 Лac8 11. Сb3 Кe5 12. 0—0—0. Возможно и немедленное 12. h4—h5.

12. . .Кc4 13. С : c4 Л : c4 14. h5 К : h5 15. g4 Кf6. Вот позиция, которая возникла в одной из партий упомянутого матча Геллер — Корчной. После 16. Сh6 К : e4 17. Фe3 Л : c3 18. bc Кf6 19. С : g7 Кр : g7 20. Лh2 Фa5? 21. Кb3 Ф : a2 22. Ф : e7 белые получили перевес, однако, продолжая 20. . . Фc7 21. Ф : e7 Ф : c3 22. Ф : d6 Лc8, черные получали хорошую игру.

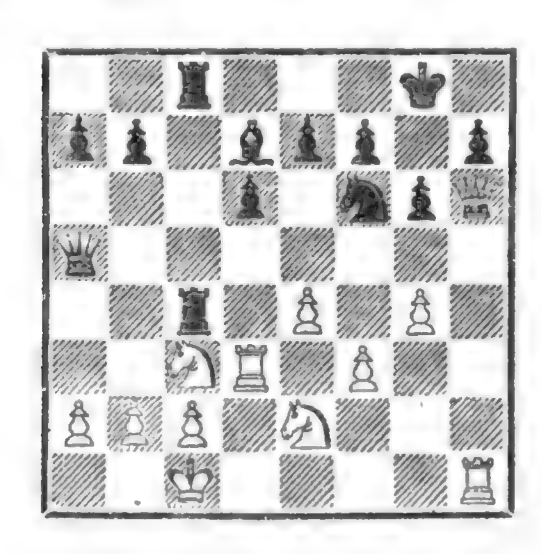
16. Кde2! Основная идея отступления конем — укрепить пункт c3. Кроме того, с e2 конь может быть легко переброшен для прямой атаки неприятельского короля. Соперники ведут наступление на противоположных флангах — так обычно и бывает в позициях с разносторонними рокировками. Сейчас белые создали и конкретную угрозу. 17. e5 de 18. g5.

16. . .Фa5 17. Сh6. Стандартный прием. Для успешного развития атаки белым нужно обязательно разменять слона g7 — единственного защитника черных полей вокруг своего короля; к тому же этот слон, как дальнобойное орудие, может при случае открыть огонь по ферзевому флангу белых. Гроссмейстер В. Симагин, щедро одаренный богатой творческой фантазией, в сходных позициях изобрел даже тематическую жертву качества за черных Сg7—h8, лишь бы сохранить своего любимца от размена.

17. . .С : h6 18. Ф : h6 Лfc8 19. Лd3! Сюрприз, столкнувшись с которым Корчной погрузился в длительные размышления. Теоретическое продолжение 19. Лd5 не приносило реальных выгод. Например: 19. . .Фd8 20. g5 Кh5 21. Кg3 Фf8 22. Ф : f8+ Л : f8 (считалось ранее, что надо бить королем, и тогда позиция белых получше) 23. К : h5 gh 24. Л : h5 f5!, и чуть прият-

нее уже у черных. Или 20. e5 de 21. g5 Kh5 22. Kg3 Фf8 23. Л : h5 (23. К : h5 Ф : h6 24. gh Cc6!) 23. . .gh 24. Л : d7 Ф : h6 25. gh, и отдаленная проходная черных по линии «h» дает им хорошие контршансы.

После 19. Лd3! избыточно укрепляется пункт c3, и одновременно в ряде вариантов для атаки освобождается конь e2. Если бы белые попытались сразу устремиться вперед — 19. g5 Kh5 20. Kg3, то их ожидал неприятный контрудар 20. . .Л : c3.



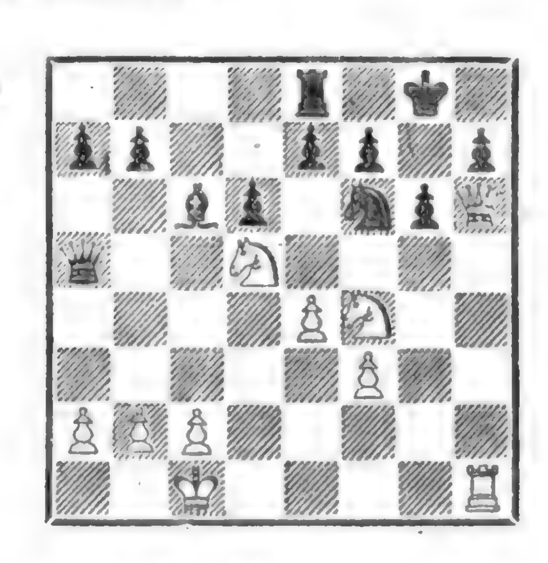
19. . .Л4c5. Лучшим практическим шансом для черных было предложенное позднее Ботвинником отступление 19. . .Фd8. Теперь же следует красивая комбинация, которая форсированно ведет к победе.

20. g5. Кони c3 и f6 защищают своих королей, поэтому именно они подвергаются самым большим опасностям (уход черного коня с f6 повлечет за собой вторжение белого на d5).

20. . .Л : g5 21. Лd5! Понятно, не 21. Kd5 из-за 21. . .Л : d5!, и главный защитник черных — конь остается в живых.

21. . .Л : d5 22. К : d5 Лe8. Здесь уже 22. . .Фd8 не годится: 23. Kef4 Фf8 24. К : f6+, 25. Ф : h7×. Если же 22. . .Kh5, то 23. К : e7+ Крh8 24. К : c8.

23. Kf4 Cc6. Обязательно надо взять на прицел пункт d5, иначе последует К : f6+ и Kd5 с матом. На 23. . .Ce6 я приготовился к 24. К : e6 fe 25. К : f6+ ef 26. Ф : h7+ Крf8 27. Ф : b7 Фg5+ 28. Крb1 Лe7 29. Фb8+ Лe8 30. Ф : a7 (но никак не 30. Лh8+?? Крg7!, и выигрывают уже черные, которые грозят 31. . .Фg1×) 30. . .Лe7 31. Фb8+ Лe8 32. Ф : d6+. Своеобразная, редко встречающаяся «мельница»!



24. e5! Перерезая все ту же пятую горизонталь. От обилия эффектных возможностей могут разбежаться глаза, а между тем только это продолжение является решающим. Не вы-

игрывало прямолинейное 24. К : f6+ ef 25. Кh5 Фg5+ (в этом все дело!) 26. Ф : g5 fg 27. Кf6+ Крg7 28. К : e8+ С : e8.

24. . .С: d5! После 24. . . de 25. К : f6+ ef 26. Кh5 мат неизбежен.

25. ef ef. В таких позициях главное — выдержка. Хочется, конечно, побыстрее сделать красивый ход. Еще не поздно было проиграть партию: на 26. Кh5 следовало отрезвляющее 26. . .Ле1+.

26. Ф : h7+ Крf8 27. Фh8+. Черные сдались.

№ 4. «Незаслуженная» жертва

Я. Тимман — А. Карпов

Монреаль, 1979

Английское начало

Эта партия примечательна тем, что голландский гроссмейстер угодил в ней в ловушку, припасенную... для Корчного. Надо сказать, что к матчу в Багио (как и к матчу в Мерано!) было подготовлено немало дебютных сюрпризов, и не все они до сих пор реализованы. Некоторые идеи еще ждут своей очереди, и совершенно не известно, кто станет «незаслуженной» жертвой. Кстати говоря, в этом же монреальском турнире не повезло и Портишу: играя черными французскую защиту с Талем, он также попался на домашнюю заготовку, разработанную к матчу в Багио.

1. c4 Кf6 2. Кc3 e5 3. Кf3 Кc6 4. e3. В Багио усиленную проверку проходило продолжение 4. g3 Сb4, поэтому Тимман останавливает выбор на другом варианте английского начала.

4. . .Сe7. Большой популярностью пользуется 4. . .Сb4. И далее 5. Фc2 0—0 6. Кd5 Лe8 7. Фf5. Именно в этом направлении развивались теоретические изыскания до последнего времени. В первенстве СССР 1978 г. (высшая лига) Романишин против Каспарова черными предпринял здесь интересную, но вряд ли корректную жертву пешки: 7. . .Сe7?! 8. К : e5 Кb4 9. К : b4 С : b4 10. a3 d5?! (и после 10. . . d6 11. Фc2 С : d2+ 12. С : d2 белые сохраняют определенный перевес) 11. Фc2 Л : e5 12. ab Сf5 13. d3 Фe7 14. Сd2 d4 15. Сe2 de 16. fe Сg4 17. Сf3!, и осложнения в конечном счете оказались выгодными для белых.

5. d4 ed 6. К : d4 0—0 7. К : c6. Возможно и 7. Се2, не торопясь с разменом на с6. После 7. . .Ле8 8. 0—0 Cf8 9. b3 d6 10. Cb2 Cd7 11. Лс1 К : d4 12. Ф : d4 c6 13. Лfd1 белые в партии Стин — Гарсиа (Лон-Пайн, 1978) сохранили небольшое дебютное преимущество.

7. . .bc 8. Се2 d5 9. 0—0 Cd6. По всем показателям дела черных и в центре и на флангах обстоят неплохо. Важно лишь скоординировать действия фигур.

10. b3 Фе7 11. Cb2 dc! Именно эта идея родилась в период подготовки к матчу на первенство мира. Из общих соображений она может показаться довольно спорной, но конкретно, тактически, оказывается вполне оправданной. Основная задача черных — максимально расширить сферу действия своих удачно расположенных фигур, нацеливая их на штурм королевского фланга.

Ранее здесь встречалось 11. . .Лd8 12. cd Фе5 13. g3 Ch3 14. Ле1 Cb4 15. Фс2 Cf5 16. Фс1 cd 17. Cf3 Фе7 18. а3 Са5 19. b4 Cb6 20. К : d5, что приводило к перевесу белых (Кин — Янссон, 1976).

12. bc. При взятии слоном у черных появлялись разнообразные атакующие идеи типа 12. . .Фе5 13. g3 Ch3, 12. . .Kg4 13. g3 К : h2, а то и 12. . .С : h2+!? Теперь же в борьбу с темпом включается ферзевая ладья.

12. . .Лb8! Белые должны быть начеку. В воздухе витают двойные удары. Например: 13. Лb1? Л : b2 14. Л : b2 Фе5 и т. д.

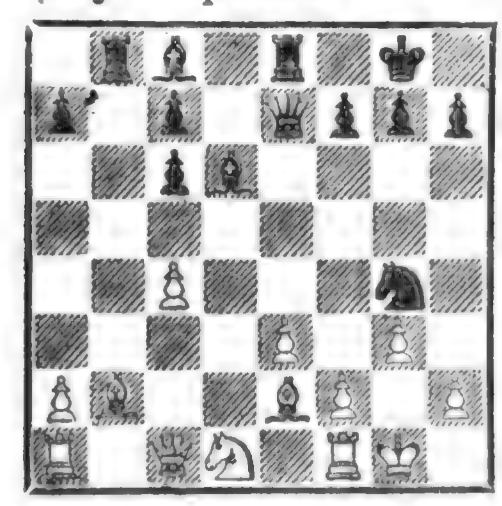
13. Фс1 Kg4. Атака черных развивается легко и непринужденно. У белых не осталось уже и тени преимущества, наоборот, они с тревогой следят за развитием событий на королевском фланге.

14. g3. После 14. С : g4 С : g4 15. Ле1 черные могут усилить давление путем 15. . .Лb4!

14. . .Ле8. Конечно, можно было сыграть сразу 14. . .К : h2 15. Кр : h2 Фh4+, форсируя ничью, но у меня были все основания играть на выигрыш. После хода 14. . .Ле8 комбинация с жертвой коня на h2 уже не будет безобидной для белых, поскольку ладья с решающим эффектом подключается по шестой горизонтали.

15. Kd1. Думаю, что и после рекомендованного некоторыми комментаторами продолжения 15. Cf3 белым несдобровать. Например: 15. . .Фf6 (не так ясно 15. . .Ке5 16. Се2 Ch3 17. Лd1) 16. С : g4 (плохо 16. Cg2 Фh6 17. h3 Ке5 и т. д.) 16. . .С : g4 17. f3 Ch3 18.

Лf2 Фg6 с сильной инициативой у черных.



15. . .К : h2! Жертва, с помощью которой черные увеличивают свой перевес. Тимман, конечно, видел этот удар, но возлагал надежды на силу ответного промежуточного хода. Однако начиная комбинацию, я точно учел все тактические нюансы.

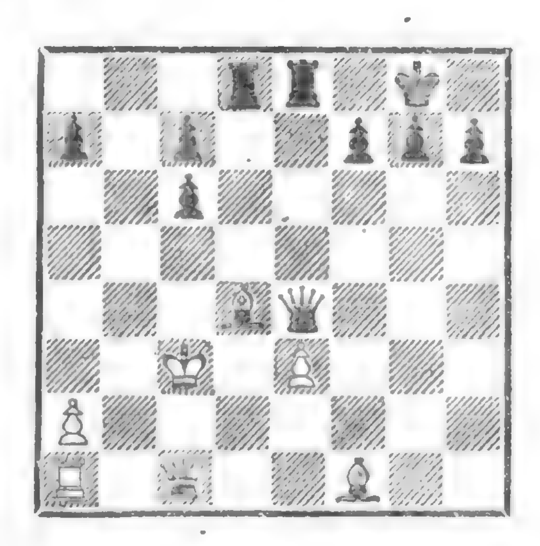
16. c5. Разумеется, не 16. Кр : h2 Фh4+ 17. Крg2 Фh3+ 18. Крg1 С : g3 19. fg Ф : g3+ 20. Крh1 Лe4! (20. . .Лe6 21. Сf6) 21. Лf4 Сh3, и все кончено.

16. . .К : f1! 17. cd К : g3! Скачок коня, окончательно разрушающий королевский фланг белых, голландский гроссмейстер явно не учел в своих расчетах. Черный конь проявляет редкую прыть. Поскольку 18. de К : e2+ 19. Крf2 К : c1 совершенно безнадежно для белых, у них не остается выбора.

18. fg Ф : d6 19. Крf2. Безрадостно и 19. Крg2 Фh6 20. g4 Фg5 (или 20... Лb4).

19. . .Фh6 20. Сd4 Фh2+ 21. Крe1 Ф : g3+. Мгновения белых сочтены. У черных сильнейшая инициатива и большой материальный перевес.

22. Крd2 Фg2 23. Кb2 Сa6 24. Кd3 С : d3 25. Кр : d3 Лbd8 26. Сf1 Фe4+ 27. Крc3.



27. . .c5! Расчищая последние подступы к белому королю. Это кратчайший путь к цели.

28. С : c5 Фc6 29. Крb3 Лb8+ 30. Крa3 Лe5 31. Сb4 Фb6. Белые сдались.

№ 5. Почти без ошибок

А. Карпов — Р. Хюбнер

Бад-Лаутерберг, 1980

Сицилианская защита

Эта партия была признана одной из лучших, сыгранных в турнирах 1980 г. Редко случается, чтобы оба партнера провели встречу практически без

ошибок, тем более если поединок насыщен тактическими нюансами. Возможно, Хюбнер допустил лишь одну дебютную неточность, а дальше и белые и черные действовали лучшим образом.

1. e4 c5 2. Кf3 d6. Хюбнер сначала приглашает меня разыграть вариант Найдорфа, а затем переходит на шевенингенский вариант.

3. d4 cd 4. К : d4 Кf6 5. Кc3 a6 6. Се2 е6 7. 0—0 Се7 8. f4 0—0 9. Крh1 Кс6 10. Се3 Cd7 11. Фе1 К : d4 12. С : d4 Сс6 13. Фg3 b5 14. a3 g6. Попытка побыстрее снять напряжение с пункта g7. Обычно ход g7—g6 в этой известной позиции черные делали чуть позже. Это и есть та самая погрешность, о которой шла речь выше.

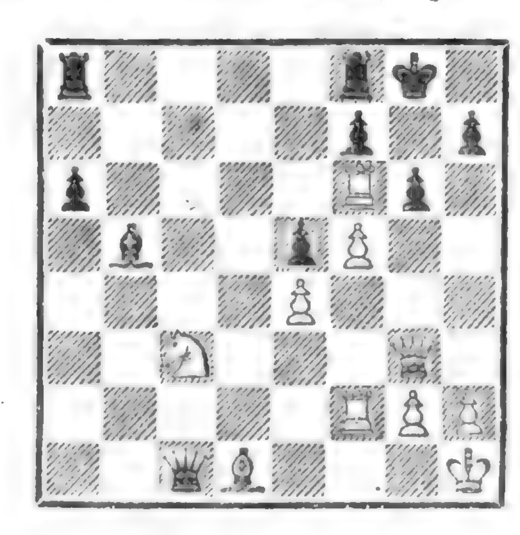
15. Cf3 Фd7 16. Лаd1 Фb7 17. f5. Самое энергичное из того, что можно предпринять, используя раннее выдвижение черной пешки «g». Простой вариант 17. . . К : е4 18. К : е4 С : е4 19. f6 Cd8 20. Фh4 С : f3 21. Фh6 С : g2+ 22. Кpg1 показывает неприкосновенность центральной пешки белых.

17. . .е5 18. Се3 b4 19. ab Ф : b4 20. Cg5 Ф : b2 21. Лd3. Создавая замаскированную угрозу поймать ферзя — 22. Лb1 Ф : с2 23. Cd1. Но пока белые отдают вторую пешку.

21. . .Ф : c2 22. Cd1 Фb2 23. С : f6 С : f6 24. Л : d6 Cb5. На 24. . .Ch4 последовало бы 25. Ф : h4 Ф : с3 26. Фh6, но неточно 26. f6 из-за 26. . .Фс4 27. Лg1 Крh8 (или 27. Лf3 Ф : е4).

25. Лf2 Фс1. После партии Хюбнер заметил, что лучше было 25. . .Фа1. Это действительно так, если бы белые повторили случившееся в партии. Однако я имел в виду 26. fg и на 26. . .Cg7— 27. gf+.

26. Л : f6. Предыдущая счетная игра привела к обоюдному цейтноту, который тем не менее обострил наше тактическое зрение.



Здесь белые забавно выигрывали после 26. . . Лаd8 27. fg Л : d1+ 28. К : d1 Ф : d1+ 29. Лf1 С : f1 30. gf++ Крh8 31. Ф : е5 С : g2+ 32. Кр : g2 Фg4+ 33. Крf2 Фg7 34. h4!, и, добравшись до h6, пешка решает исход борьбы. По дороге имеется и разветвление: 27. . .hg 28.

h3 Лd3 29. Ф : g6+ (самое эффектное решение) 29. .. fg 30. Л : f8+ Крh7 31. Л2f7+ Крh6 32. Лh8+ Крg5 33. h4×.

26. . .Лас8 27. Лс2 Фа1 28. fg hg. На 28. . . Л : с3 снова срабатывает знакомый механизм: 29. gf++ Крh8 30. Ф : е5 Ф : d1+ 31. Лf1×. При этом мог возникнуть «оптический обман» — 30. . .Ле3 (30... Ла3 31. Лb2!), и вроде бы черные отвлекают ферзя, сами угрожая матом. Прозрение наступает немедленно — 31. Ф : а1! Ле1+ 32. Лf1×.

29. Лd6 Лс7. В случае 29. . .Лfd8 30. Ф : е5 Л : : d6 31. Ф : d6 Л : с3 32. Фd4 Ла3 мат объявляла ладья — 33. Лс8+ Крh7 34. Лh8×.

30. Ф : е5 Лfс8 31. Фd5 Крg7 32. Фd4+ Крh7 33. К : b5. Черные сдались.

№ 6. В матовом кольце

А. Карпов — М. Таль

Бугойно, 1980

Славянская защита

В этой партии, которая мне представляется очень цельной, я применил новинку в так называемом меранском варианте. Правда, узнал я об этом от гроссмейстера Глигорича, который сказал, что сделанный мной ход нигде раньше не встречался, а он держал его в секрете уже больше года. Вариант, который избрал Таль, я никогда не анализировал, а быстро нашел правильный ход (речь идет о короткой рокировке), наверное, потому, что смотрел на позицию свежим взглядом.

Продолжения, рекомендованные теоретическими справочниками, мне и в голову не приходили! Отмечу еще, что в этой партии я впервые, после целой серии ничьих, одержал победу над Михаилом Талем. С экс-чемпионом мира у нас сложились приятельские отношения, но, как говорится, выхода не было — только победа оставляла мне надежды догнать Ларсена, который уверенно лидировал в турнире.

1. с4 е6 2. Кс3 d5 3. d4 с6 4. е3 Кf6 5. Кf3 Кbd7 6. Сd3 dc 7. С : с4 b5 8. Сd3 а6 9. е4 с5 10. d5 с4 11. de cd 12. ed+ Ф : d7 13. 0—0. Это и есть

упомянутая новинка; обычно играли 13. Cg5 или 13. e5.

13. . .Cb7 14. Лfe1 Cb4. Рискованно 14. . .0—0—0 ввиду 15. Cf4. На 14. . . Лd8 последовало бы 15. Cg5.

15. Ke5 Фe6. Не дают полного равенства и другие отходы ферзя, например: 15. . .Фe7 16. K : d3 C : c3 17. bc 0—0—0 18. f3.

16. K : d3 C : c3 17. Kf4! В этом промежуточном отскоке все дело. В случае 17. bc 0—0—0 черные избегали главных опасностей.

17. . .Фd7. Неудачным оказывалось 17. . .Фe5 18. bc 0—0 19. Kd3, и нельзя 19. . . Ф : c3 из-за 20. Cb2.

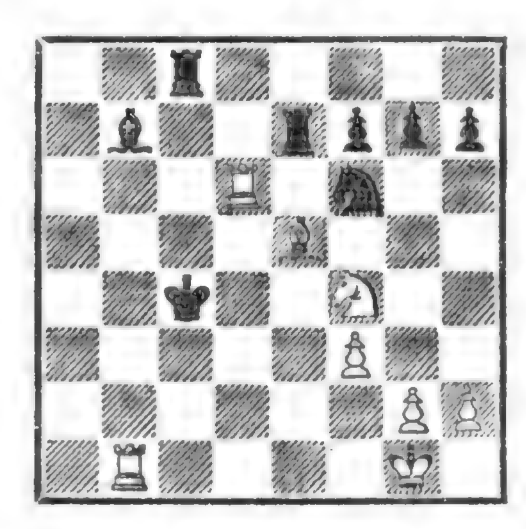
18. bc K : e4. После 18. . .Ф : d1 19. Л : d1 K : e4 20. Ca3 белые сохраняли перевес.

19. Ф : d7+ Kp : d7 20. Ca3 Лhe8 21. Лed1+ Kpc7 22. f3. Конь отбрасывается от защиты важных полей, и, пользуясь тем, что ферзевая ладья соперника еще не участвует в игре, белые успевают раскрыть позицию черного короля и организовать на него атаку.

22. . .Kf6 23. Cd6+! Kpb6 24. c4 Лac8 25. cb ab 26. a4 Лcd8 27. ab Лd7 28. Лd4 Лed8 29. Лad1 Лc8. Нельзя 29. . .g5. Белые достигают решающего перевеса с помощью 30. Ce7! Л : d4 31. C : d8+ Kpc5 32. Л : d4 Kp : d4 33. C : f6+.

30. Ce5 Лe7. Продолжение 30. . .Л : d4 31. C : d4+ Kp : b5 32. C : f6 gf 33. Лd7 не оставляло шансов на спасение.

31. Лd6+ Kp : b5 32. Лb1+ Kpc4. Кольцо вокруг черного короля сжимается: 32. . .Kpc5 33. Kd3+ Kpc4 34. Лb4×; 32. . .Kpa5 33. Лd2 Лc4 34. Лa2+ Лa4 35. Cc3+.



33. Лd4+ Kpc5. Матом заканчивалось сражение и после 33. . .Kpc3 34. Лd3+ Kpc2 (34. . .Kpc4 35. Лc3×) 35. Лb2+ Kpc1 36. Ke2×.

34. Kd3+. Черные сдались. Мата не избежать: 34. . .Kpc6 35. Лc1+ Kpb6 36. Лb4+ Kpa7 37. Лa1+ Ca6 38. Cd4+ Kpa8 39. Л : a6×.

№ 7. Испорченный сон

Б. Ларсен — А. Карпов

Амстердам, 1980

Новоиндийская защита

Последний тур организаторы решили начать очень рано, в одиннадцать часов утра. Это был неприятный сюрприз для шахматистов, которые привыкли поздно ложиться. Однако больше других пострадал Ларсен — он обычно отправляется спать под утро, а встает к обеду...

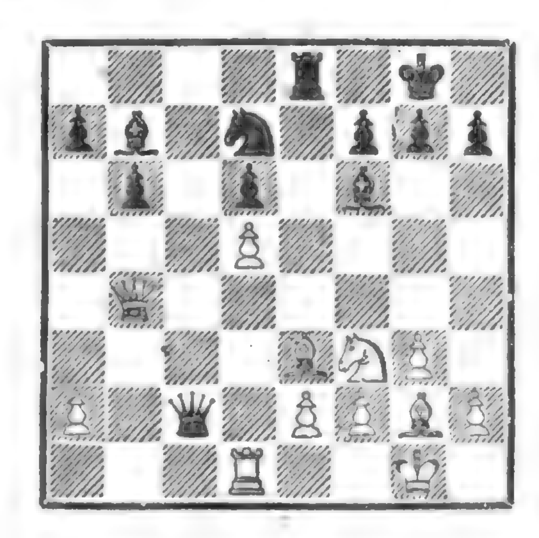
1. Кf3 Кf6 2. g3 b6 3. Сg2 Сb7 4. 0—0 e6 5. c4 Сe7 6. Кc3 0—0 7. d4 Кe4 8. Фc2 К : c3 9. Ф : c3 c5 10. Лd1 d6. Разыгран вариант, весьма популярный в турнирах последних лет. Тем не менее Ларсен находит новую идею.

11. Сe3 Кbd7 12. Лac1. Белые уводят ладью с большой диагонали, чтобы после d4—d5 продвинуть пешку «b».

12. . .Лc8 13. d5 ed 14. cd Лe8 15. b4 Сf6. На первый взгляд кажется, что черные перехватывают инициативу путем 15. . .Кf6 16. Кe1 Кg4 17. Сf4 Сf6. Но белые могут защитить центральную пешку иначе: 16. Фb3!, уводя ферзя одновременно с линии «c» и диагонали a1—h8. Нельзя 16. . .c4 17. Л : c4 С : d5 18. Л : d5 К : d5 19. Л : c8 и 20. Ф : d5, а после 16. . . cb 17. Кd4 черные испытывают затруднения.

16. Фd2 cb 17. Л : c8. Вынужденно, поскольку иначе теряется одна из пешек: 17. Ф : b4 Л : c1 18. Л : c1 С : d5.

17. . .Ф : c8 18. Ф : b4 Фc2.



Белым удалось получить те позиционные плюсы, к которым они стремились. В свою очередь у черных перспективный эндшпиль благодаря пешечному большинству на ферзевом фланге.

19. Лc1. Пожалуй, покрепче было 19. Фd2. На это можно сразу разменять ферзей — 19. . .Ф : d2 20. К : d2 Кc5 либо предварительно выманивая слона — 19. . .Лc8 20. Сh3 Ф : d2 21. К : d2 Лd8, что оставляло черным лучшие перспективы.

19. . .Ф : e2 20. Ф : d6? По-видимому, Ларсен проглядел ответ, который ставит его в критическое положение. Интересно было 20. Фа4, и нельзя 20. . . Л : e3 21. Ф : d7 Ле7 из-за убийственного 22. Ф : b7! Однако после 20. . .Лd8 21. Лс7 Са6! у черных богатые шансы.

20. . .Кf8! Как будто черные уводят коня на пассивную позицию, а на самом деле это лучшее для него место — теперь нет проблем с защитой восьмой горизонтали.

21. Кd4? Сразу проигрывает. Но белым уже не просто посоветовать что-либо стоящее. Под ударом слон e3, пешки a2 и d5.

21. . .С : d4 22. С : d4 Фd2. Отсутствие координации губит белых. Защитить обе фигуры они могут, но спасти своего короля не успевают.

23. Фf4 Ле1+. Белые сдались ввиду 24. Л : e1 Ф : e1+ 25. Сf1 Са6.

№ 8. Жертва ладьи

А. Карпов — Е. Геллер

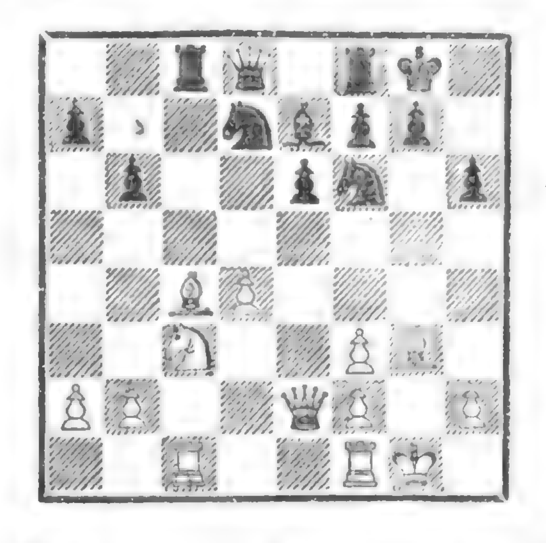
Москва, 1981

Ферзевый гамбит

Проведя форсированный маневр, я выиграл пешку. При этом многим казалось, что фигуры белых слишком увлеклись и могут застрять в лагере противника. Но все было точно рассчитано — они благополучно возвращались домой. В тяжелой позиции черные сделали беспечный ход ладьей, и это позволило мне эффектно закончить поединок.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Кc3 Сe7 4. Кf3 Кf6 5. Сg5 h6 6. Сh4 0—0 7. e3 b6 8. Лc1 Сb7 9. Сd3 Кbd7 10. 0—0 c5 11. Фe2 Лc8 12. Сg3 cd. Возможно, черным следовало предпочесть 12. . . Кe4 с идеей произвести массовые размены в центре. В случае основного продолжения 13. cd К : g3 14. hg ed 15. Са6 есть ответ 15. . .Фс7 с вполне приемлемой позицией.

13. ed dc 14. С : c4 С : f3 15. gf.



На первый взгляд, черным удалось скомпромети-

ровать пешки королевского фланга. Однако слабость белых полей в их лагере куда существенней.

15. . .Kh5 16. Ca6 K : g3. Признание неточности плана. Конечно, вряд ли черные намеревались выправлять пешечный строй белых на королевском фланге. Но не идти же ладьей обратно в угол.

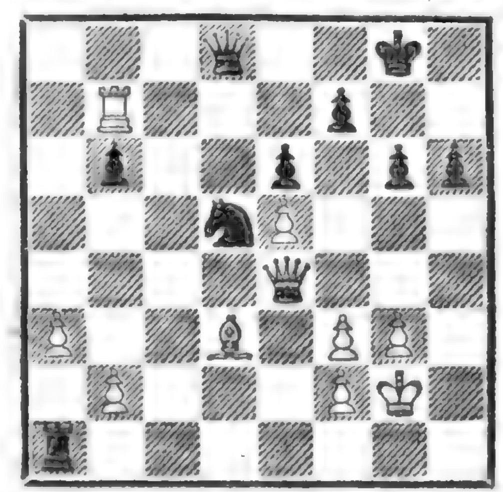
17. hg Лc7 18. Лfd1! Маленькая хитрость. Если бы белые немедленно попытались отобрать линию «с» путем 18. Kb5, то у черных находился прекрасный защитительный ресурс — 18. . .Л : c1 19. Л : c1 Kb8!

18. . .Kf6 19. Kb5. Кажется белые подарили сопернику темп, но выясняется, что конь на f6 не имеет никаких перспектив, и ему полезнее было бы возвратиться на ферзевый фланг.

19. . .Л : c1 20. Л : c1 Kd5 21. K : a7 Kb4 22. a3 Фa8. Плохо как 22. . . K : a6 23. Ф : a6 Ф : d4 24. Kc6, так и 22. . .K : a6 23. Ф : a6 Cf6 24. Kc6 Фd5 25. Фd3.

23. Лc7 Kd5 24. Лb7 Cf6 25. Kc6 Лc8 26. Ke5 C : e5 27. de Лc1+ 28. Kpg2 Фd8. Создается впечатление, что черные фигуры начинают проявлять активность, а белые остались вне игры. Так, например, при своем ходе черные не преминули бы расправиться с королем соперника путем 29. . .Kf4+ 30. gf Фh4, но ход белых, и они сами успевают создать угрозу мата.

29. Cd3 Лa1 30. Фe4 g6.



31. Л : f7! Kp : f7 32. Ф : g6+ Kpf8 33. Ф : h6+. Черные сдались.

№ 9. Пикантный финал

А. Карпов — Я. Тимман

Москва, 1981

Ферзевый гамбит

Популярный голландский гроссмейстер Я. Тимман был в Москве далек от своей лучшей формы. Вот и в нашей партии, как мне показалось, Тимман почти до самого конца не почувствовал опасности

положения. Финал поединка получился довольно пикантным.

1. c4 c5 2. Kf3 Kc6 3. e3 Kf6 4. Kc3 e6 5. d4 d5 6. cd K : d5 7. Cd3 Ce7 8. 0—0 0—0 9. a3 cd 10. ed. Как дальше планировать игру черным? Размен 10. . . K : c3 11. bc выгоден белым, так как их центральные пешки сохраняют подвижность. Не просто решить и проблему развития слона c8. Не проходит, например, 10. . .b6 ввиду 11. Фc2 g6 12. K : d5 Ф : d5 13. Ce4, а на 10. . .Cd7 следует 11. Фc2 g6 12. Ch6 Лe8 13. Ce4.

10. . .Cf6 11. Ce4 Kce7 12. Фd3 h6. Новая идея. Обычно играли 12. . .g6, что позволяет белым после 13. Cg5 выгодно разменять слонов. Сделанный ход ослабляет королевский фланг, но белым не просто провести перестройку батареи «слон плюс ферзь» по диагонали b1—h7. Например: 13. Фe2 Cd7 14. Cc2 Cc6, и на 15. Фd3 имеется ответ 15. . .Kg6. В то же время, если черным удастся решить проблему белопольного слона путем b6, Cb7 или Cc8—d7—c6, то у них будет приемлемая позиция.

13. Ke5 K : c3 14. Ф : c3 Kf5 15. Ce3 Kd6 16. Cf3. Надо было решить принципиальный вопрос, на какой диагонали оставлять слона. Кажется сильным 16. Cc2, но тогда следует 16. . .b6 17. Фd3 Kf5 18. g4 C : e5 19. gf C : h2+. Ход в партии точнее — черные сняли контроль с центрального поля d5, а белые, наоборот, его усиливают.

16. . .Cd7 17. Фb4 Cb5 18. Лfe1 a5 19. Фb3 Ca6 20. Лad1 Kf5 21. Ce4 K : e3 22. Ф : e3 Фd6.



Главные проблемы черных — малоактивное положение слона a6 и ослабленная позиция короля. У белых есть стандартный план, начинающийся ходом 23. f4 с дальнейшим продвижением этой пешки. Но поскольку две легкие фигуры уже разменены, атака белых может оказаться недостаточно эффективной.

23. Cc2. Хотелось поставить слона на b1, где он укрыт от ударов. Но тогда в распоряжении черных был ответ 23. . .Фd5, и белым не удается построить батарею «ферзь плюс слон» для атаки на пункт h7.

23. . .Лfd8 24. Фе4 Лас8 25. Фh7+. Заслуживало внимания и 25. h3, и если 25. . .Крf8, то 26. Ле3 С : е5 27. de Фс6 28. Л : d8+ Л : d8 29. Ф : с6 bc 30. Лс3 с лучшим эндшпилем. В случае 26. . .Кре7 27. Cb3 С : е5 28. de Фс6 29. Фh4+ Кре8 30. Л : d8+ Л : d8 31. Лс3 у белых опасная атака.

25. . .Крf8 26. h3. Может показаться, что положение ферзя на h7 ничего не сулит белым. Но именно этот скромный ход пешки подчеркивает трудности, стоящие перед партнером. При прорыве d4—d5 в некоторых вариантах сказывалась слабость первой горизонтали, поэтому полезно сделать «форточку». Попутно замечу, что на 26. Cb3 у черных был отличный ответ: 26. . .Фb6!

26. . .b6? Ведет к поражению. Поле b6 надо было оставить для маневра ферзя, парирующего угрозу появления белого слона на b3. По этой же причине слабо 26. . .Cb5 ввиду 27. Cb3, и слон «прячется» за слоном. Если 26. . .b5 27. Cb3 а4, то решает 28. Кg6+. Однако после 26. . . Кре7 27. Кg4 Лh8 28. Фf5 С : d4 29. Фе4 Лhd8 30. Ке3 g6 оборонительные ресурсы черных оставались весьма значительными.

27. Cb3 Cb7 28. d5! Фс7 29. de Л : d1 30. Кg6+! Черные сдались.

№ 10. Приятное начало

В. Корчной — А. Карпов

Матч на первенство мира, Мерано, 1981, 1-я партия

Ферзевый гамбит

Тот, кто первым выигрывает партию в матче на первенство мира, получает серьезное психологическое преимущество. Победа, одержанная в первой же встрече, да еще черными фигурами, приятна вдвойне, тем более что партия проведена в хорошем стиле.

1. с4 е6 2. Кс3 d5 3. d4 Се7 4. Кf3 Кf6 5. Cg5 h6 6. Ch4 0—0 7. е3 b6 8. Лс1 Cb7 9. Се2 Кbd7. До девятого хода повторилась стартовая партия матча в Багио. Тогда Корчной пошел 9. Cd3, на что я ответил 9. . .dc 10. С : с4 Кbd7. Разумеется, сейчас после 9. . .dc 10. С : с4 позиция опять могла повториться. Так и случилось в третьей партии матча. Ход 9. . .Кbd7 также хорошо известен.

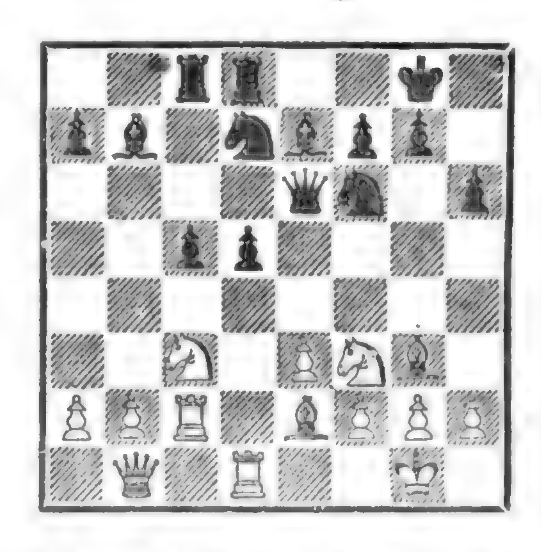
10. cd ed 11. 0—0 c5 12. dc. В последнее время в гроссмейстерских турнирах несколько раз встретился ход Cb5, который давал белым перевес. Конечно, я знал, как реагировать на выпад слона, но претендент не дал мне возможности продемонстрировать домашнюю заготовку.

12. . .bc 13. Фc2. Так играл со мной В. Горт (Амстердам, 1981), но только без размена на c5. Чехословацкому гроссмейстеру удалось выиграть партию, поскольку я играл слишком азартно. Ход ферзем на c2 в данной ситуации, по-видимому, нов, но не опасен для черных.

13. , .Лc8 14. Лfd1 Фb6 15. Фb1. Этот ход и время, затраченное на его выбор — около получаса,— показали, что Корчной чувствует себя не очень уверенно в дебюте. Лучше было 15. Фb3 или 15. b3. Белые пока не сделали грубых ошибок и не обязаны проигрывать, но надо сказать, что и черные уже не испытывают никаких затруднений.

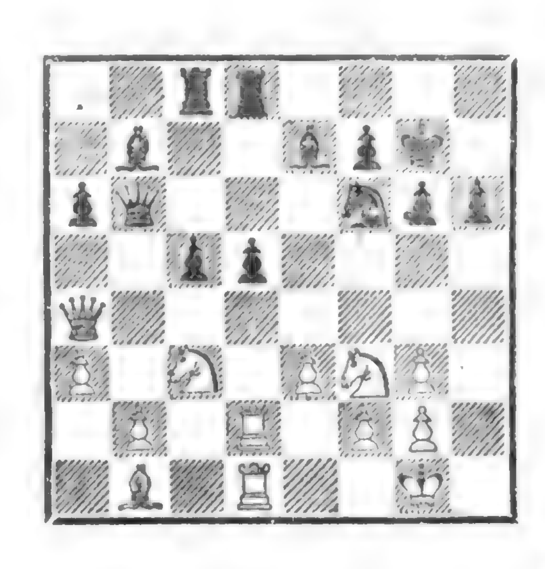
15. . .Лfd8 16. Лc2 Фe6. Вообще-то ферзя не полагается ставить впереди своих фигур, но данный случай — исключение из правил. Ферзь защищает центральную пешку и слона e7 (17. Лcd2? Кe4! 18. К : e4 de 19. С : e7 ef 20. С : d8 fe 21. Л : d7 Фg4 с выигрышем), оставаясь при этом неуязвимым.

17. Cg3. Позволяет черным произвести выгодный размен.



17. . .Кh5! 18. Лcd2 К : g3 19. hg Кf6 20. Фc2 g6 21. Фa4 a6 22. Cd3 Крg7 23. Cb1 Фb6. Здесь белым следовало попытаться перейти в худший эндшпиль посредством 24. Фb3 или отступить конем — 24. Кe2. Вместо этого они допускают решающую ошибку.

24. a3? Желание организовать еще одно нападение на пешку d5 понятно, но белых ждет горькое разочарование. Кажется немного странным, что позиция уже проиграна для белых, но, быть может, это закономерный итог их пассивных действий.



24. . .d4!! 25. Ке2. После отступления коня перевес черных становится слишком очевидным. Конечно, прежде чем осуществить прорыв в центре, я тщательно изучил варианты, связанные с 25. ed. На это следовало 25. . . Сс6!, и после ответа 26. Фс4 (26. Фс2 С : f3 27. gf cd 28. Ка4 Фb5, выигрывая коня) предстояло выбрать одно из двух заманчивых продолжений — 26. . .cd 27. К : d4 С : g2 или 26. . .С : f3 27. gf (27. Са2 не опасно — 27. . . С : d1 28. Ф : f7+ Крh8 29. Л : d1 Кg8) 27. . .cd со следующим возможным финалом, указанным Талем: 28. Ка4 Фb5 29. Фе2 Ле8! 30. Ф : b5 ab 31. Кb6 Лс6, и белые без фигуры.

25. . .de 26. fe c4 27. Кеd4 Фс7 28. Кh4 Фе5 29. Крh1 Крg8 30. Кdf3 Ф : g3. Дальнейшая часть партии лишена интереса. Видимо, я мог еще быстрее добиться успеха, но в обоюдном цейтноте немного промедлил. **31. Л : d8+ С : d8 32. Фb4 Се4! 33. С : е4 К : е4 34. Лd4 Кf2+ 35. Крg1 Кd3 36. Фb7 Лb8 37. Фd7 Сс7 38. Крh1 Л : b2 39. Л : d3 cd 40. Ф : d3 Фd6 41. Фе4 Фd1+ 42. Кg1 Фd6 43. Кhf3 Лb5. Белые сдались.**

№ 11. Хитроумный конь

А. Карпов — В. Корчной

Матч на первенство мира, Мерано, 1981, 2-я партия

Испанская партия

Оценка бразильского варианта «испанки» не меняется уже лет 70 — спокойная маневренная игра с небольшим преимуществом у белых. Но на этот раз небольшое преимущество мне удалось превратить в большое...

1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Сb5 Кf6 4. 0—0 К : е4 5. d4 Се7 6. Фе2 Кd6 7. С : с6 bc 8. de Кb7 9. Кс3 0—0 10. Ле1 Кс5 11. Се3 Ке6 12. Лаd1 d5 13. ed cd 14. Кd4 Сd7 15. Кf5 d5 16. К : е7+. Экспансивный гроссмейстер М. Найдорф, комментировавший зрителям эту партию в соседнем зале, предлагал здесь 16. К : d5 cd 17. Л : d5. Но слабые пешки черных и так никуда не денутся, а конь мне еще пригодится.

16. . .Ф : е7. Дебютную часть партии можно считать законченной. Я намеренно оставил ее без комментариев. Дело в том, что

теория испанской партии продвинута очень глубоко, и, в частности, данную позицию можно найти в дебютных справочниках. Новым будет только следующее продолжение белых.

17. Фd2. Наверное, Корчной больше ожидал 17. Ка4 — ход, встречавшийся ранее в практике.

17. . .Фh4. Конечно, черные не попадаются в ловушку — 17. . .Фb4 18. К : d5! Ф : d2 19. Ке7+, но и этот длинный ход ферзем не заслуживает одобрения. Думаю, что надежнее всего черный ферзь чувствовал бы себя на f6.

18. Ке2. Ферзь уступил свое место коню, и тот пользуется любезностью. Маневры коня в этой партии, возможно немного неожиданные, доставляют черным немало хлопот.

18. . .Лfe8 19. b3 Ле7. Защищаясь от угрозы c2—c4, но поле е7 — не лучшее место для ладьи, и скоро это обнаружится.

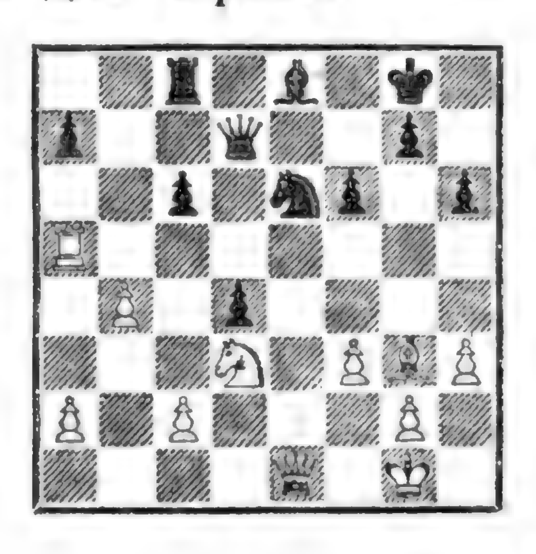
20. Кg3! Фf6 21. f3 Се8 22. Ке2. Фигурам черных стало не очень уютно, и маршрут коня можно изменить.

22. . .h6 23. Сf2 Фg6 24. Кс1. Наконец, конь нашел идеальную стоянку — поле d3.

24. . .d4. Положение черных как было стесненным с самого начала, так и осталось. Но их последний ход — очевидная ошибка. Ведь хорошо известно, что висячие пешки должны поддерживать друг друга, а черные разрывают их. Конечно, Корчной не собирался этого делать, и после ответного хода . . .

25. Кd3 протянул руку к пешке «с», чтобы поддержать ею свою соседку, но вовремя спохватился — 25. . .с5 26. К : с5! Вот где обнаружились дефекты положения ладьи на е7.

25. . .Фf6 26. Сg3 Лd7 27. Ле5 Фd8 28. Лde1 Лd5 29. Л : d5 Ф : d5 30. Ле5 Фd7 31. Фе1 Лс8 32. b4! Фd8 33. Ла5 Фd7 34. h3 f6? Я не очень рассчитывал на грубый просмотр, который допускает партнер, но, делая скромный ход пешкой «h», хотел выяснить, что собираются черные предпринять в наступившем цейтноте. После 34. . .Ла8 предстояла еще длительная борьба, впрочем, малоперспективная для черных.



35. Л : a7! Как говорится, несложная, но изящная комбинация — 35. . . Ф : a7 36. Ф : e6+ и 37. Ф : c8. Теперь у белых и позиционное и материальное преимущество. Судьба партии решена.

35. . .Фd5 36. Ла5 Фd7 37. Ла7 Фd5 38. Ла5 Фd7 39. Фe4 Cf7 40. Ff5 Лe8 41. Kph2 Фb7 42. a3 Лd8 43. h4 h5 44. Kf2 Фd7 45. Ла6 Фe8 46. Фa5 Cg6 47. Kd3 Kph7 48. Фb6 Лc8 49. a4 Cf5 50. a5 c5 51. bc C : d3 52. cd K : c5 53. Ла7 Фg6 54. Лc7 Л : c7 55. C : c7 K : d3 56. Ф : d4 Ke5 57. C : e5. Черные сдались.

№ 12. Геометрические мотивы

В. Корчной — А. Карпов

Матч на первенство мира, Мерано, 1981, 9-я партия

Ферзевый гамбит

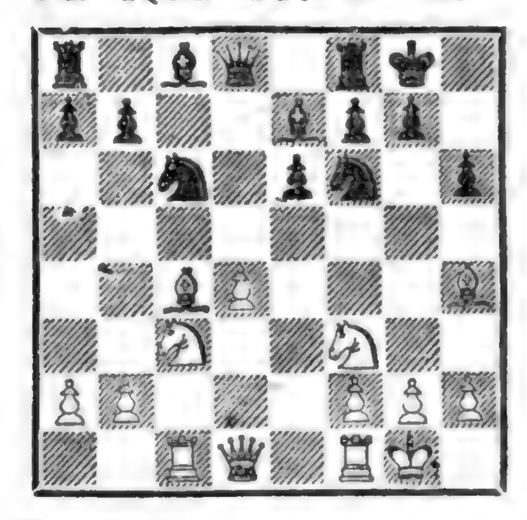
Трудно предположить, что в наш век, когда некоторые дебютные варианты исследованы чуть ли не до эндшпиля, новинка возможна уже на седьмом ходу. Простой размен пешек, который я осуществил как раз на этом ходу, позволил мне сразу уравнять игру. А психологическое воздействие новинки оказалось столь велико, что Корчной был выбит из колеи и в конце концов потерпел поражение.

1. c4 e6 2. Kc3 d5 3. d4 Ce7 4. Kf3 Kf6 5. Cg5 h6 6. Ch4 0—0 7. Лc1. Такой порядок ходов не часто встречается в турнирной практике. Белые стремятся как можно быстрее организовать давление по линии «c» — в случае обычного b7—b6 и, по возможности, препятствуют продвижению c7—c5. Не знаю, чем объяснить приверженность Корчного к маневру ладьей в обоих матчах, но, естественно, мне и моим помощникам в процессе подготовки пришлось уделить много внимания этому ходу.

7. . .dc. Вот и новинка! Ход очевидный, но в гроссмейстерской практике раньше не встречался. Внешне взятие на c4 выглядит не очень логично, ибо, во-первых, белые отыгрывают пешку, не тратя времени на лишний ход слоном, и, во-вторых, они могут образовать мощный пешечный центр путем 8. e4, так как не проходит 8. . .K : e4 из-за 9. C : e7 K : c3 10. C : d8 K : d1 11. Ce7 Лe8 12. Ca3. Однако

Корчной, опасаясь еще одного сюрприза, продвинул пешку «е» только на одно поле вперед.

8. e3 c5 9. С : c4 cd 10. ed Кc6 11. 0—0.



Создалась типичная позиция с изолированной пешкой «d». Однако есть существенный нюанс, выгодный черным. Дело в том, что чернопольный слон белых в принятом ферзевом гамбите, где чаще всего образуется такая структура, обычно долго держится на исходном месте, ожидая подходящего момента для выхода. Положение его на h4 натолкнуло меня на необычную мысль, и я отказался от стандартного в подобных ситуациях маневра Кc6—b4—d5.

11. . .Кh5! Размен слонов полезен черным. 11. . . Кd5 после 12. Сg3 позволяло избежать его, а 11. . . Кe4 не годилось из-за 12. С : e7 К : c3 13. С : d8 К : d1 14. Сc7 К : b2 15. Сb5 или простого 12. С : e7 К : c3 13. bc.

12. С : e7. В случае 12. Сg3 К : g3 13. hg Сf6 белым уже трудно защищать пешку d4.

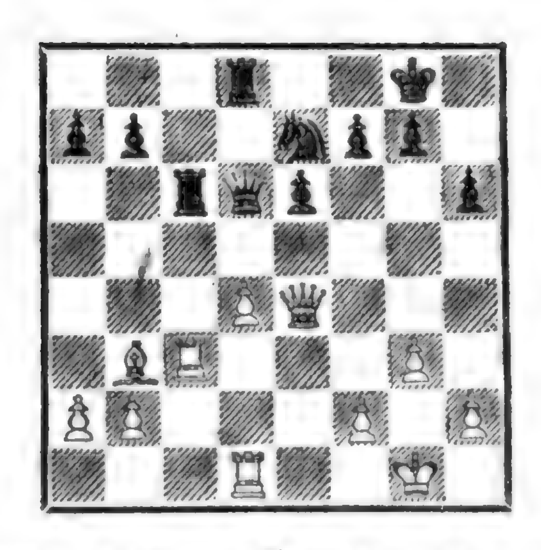
12. . .К : e7. В этом и состоит замысел черных: хотя один конь временно оказался на краю доски, второй успел взять под контроль поле d5. Конечно, ничто не мешало белым освободиться от изолированной пешки, но после 13. d5 ed 14. К : d5 К : d5 15. С : d5 Кf4 16. Сe4 Ф : d1 17. Лc : d1 Сe6 позиция совершенно равна.

13. Сb3 Кf6 14. Кe5 Сd7 15. Фe2 Лc8 16. Кe4. Белые не находят четкого плана и забывают, что каждый размен легких фигур потенциально ослабляет пешку d4. Логичнее выглядело 16. Лfe1, препятствуя 16. . .Сc6 из-за 17. К : f7. В этом случае я бы ответил 16. . .Лc7 или 16. . .Сe8.

16. . .К : e4 17. Ф : e4 Сc6! Важный момент. Черных не пугает, что при двойном размене на c6 у них также образуется изолированная пешка. Конь надежно защитит ее, а при первой возможности приступит к атаке неприятельской пешки d4. В то же время функции белого слона весьма ограничены.

18. К : c6 Л : c6 19. Лc3 Фd6 20. g3 Лd8 21. Лd1 (см. диаграмму на с. 194).

21. . .Лb6! Интересная позиционная идея. Те-



перь, когда белые лишили себя возможности атаки на королевском фланге, черным важно сохранить от разменов тяжелые фигуры для давления на изолированную пешку. Попытка строить фигуры по линии «d» пока не проходит — 21. . .Фd7 22. Са4, а торопиться с ходом а7—а6 не хотелось, так как неизвестно, в каком виде понадобятся в дальнейшем пешки ферзевого фланга. Маневр ладьи приковывает слона к защите пешки b2 и оставляет возможность для фланговой атаки путем Лb4.

22. Фе1 Фd7 23. Лсd3. Попытка получить контригру по линии «с» опровергалась тактически: 23. Лс5 Лd6 24. Лdс1 Кс6 25. Са4 К : d4! 26. С : d7 Кf3+ 27. Крf1 К : е1 28. С : е6 Кd3.

23. . .Лd6 24. Фе4 Фс6! 25. Фf4 Кd5 26. Фd2 Фb6. Возникла неприятная угроза Кb4. Двигать пешку «а» белые упорно не хотят, опасаясь за своего слона. Терпение Корчного иссякло, к тому же у него осталось мало времени, и он разменивает легкие фигуры, лишаясь малейших тактических шансов.

27. С : d5 Л : d5 28. Лb3 Фс6 29. Фс3 Фd7 30. f4. Единственный способ защититься от угрозы е6—е5, но цена его слишком дорогая — полное ослабление позиции короля.

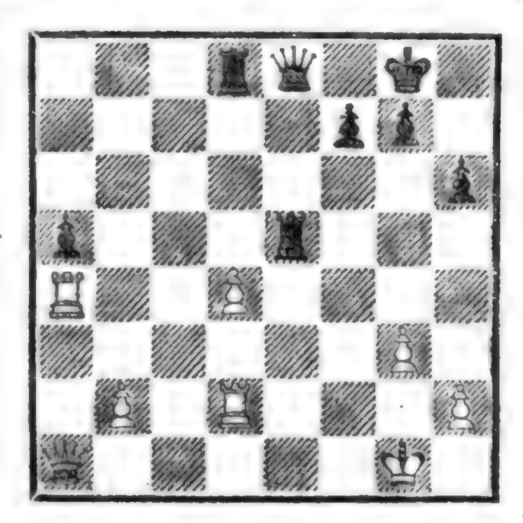
30. . .b6 31. Лb4 b5 32. а4 bа. Не столько с целью приобретательства, сколько намечая приступить к осаде белого короля. А при этом не мешает, чтобы фигуры соперника завязли на другом фланге.

33. Фа3 а5 34. Л : а4 Фb5! Приковывая неприятельского ферзя к застрявшей на а4 ладье и попутно угрожая вторжением своего ферзя на е2.

35. Лd2 е5. Здесь у черных был ряд заманчивых продолжений, например 35. . .Лс8 или 35. . .g5, но я двинул вперед пешку «е», обнаружив одну интересную геометрическую идею (см. 37-й ход черных).

36. fе Л : е5 37. Фа1 Фе8!!

Максимально используя ударные свойства фер-



зя — по вертикали и по диагонали. Окончание партии можно было бы вполне перенести на вторую «страничку» книги...

38. de Л : d2 39. Л : a5 Фс6 40. Ла8+ Крh7 41. Фb1+ g6 42. Фf1 Фс5+ 43. Крh1 Фd5+. Белые сдались.

№ 13. Реванш-миниатюра

А. Карпов — Л. Любоевич

Турин, 1982

Сицилианская защита

К этому поединку я готовился особенно тщательно. Дело в том, что в первом круге я проиграл Любоевичу впервые, хотя встречаюсь с этим талантливым югославским гроссмейстером много лет. Естественно, во втором круге хотелось взять реванш. Это удалось сделать в рамках миниатюры; все было кончено до 30-го хода.

1. e4 c5 2. Кf3 d6 3. d4 Кf6 4. Кc3 cd 5. К : d4 a6 6. Се2 e6 7. f4 Фс7 8. 0—0 b5?! Теория с настороженностью относится к этому выпаду, считая его рискованным. Но Любоевич при первой возможности стремится проявить активность на ферзевом фланге. За доской отнюдь не просто поставить под сомнение эту стратегию.

9. Сf3 Сb7 10. e5 de 11. fe Кfd7 12. Сf4 b4!? Я не ожидал, что черные утратят чувство опасности и погонятся за пешкой при обоих неразвитых флангах. Следовало продолжать 12... Кс6. Пока мой партнер обдумывал ответ, я мысленно прикинул вариант, вызвавший у меня улыбку: 12. . .Кс6 13. Кd5 ed 14. e6 Ф : f4 15. ed+ Крd8 16. К : c6+ С : c6 17. С : d5 Фd6 18. С : c6 Ф : c6 19. Л : f7 Ла7 20. Фg4 Л : d7 21. Л : d7+ Ф : d7 22. Лd1 Сd6 23. Фd4 Сс5. И этот эпизод можно перенести на вторую «страничку», где речь идет о связке...

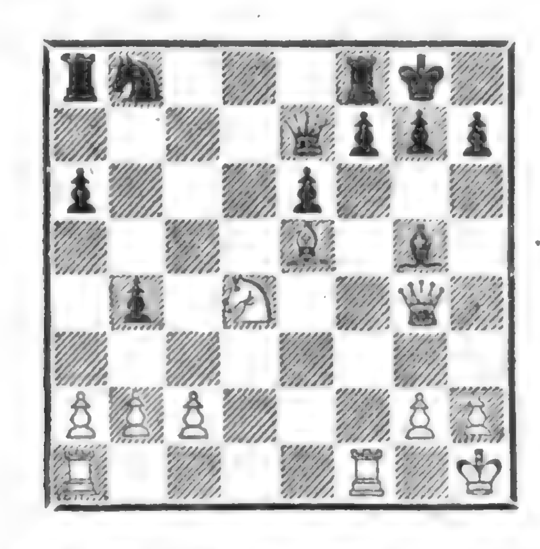
13. Кe4 К : e5 14. Крh1! Характерный для таких позиций и, видимо, не учтенный Любоевичем ход, он заставил его погрузиться в глубокое раздумье.

14. . .Се7 15. Кg5! С : g5 16. С : b7! Слабее 16. С : e5 Ф : e5 17. С : b7, так как после 17. . .Ла7 18. Сс6+ Кре7 19. Кf3 Фс5 позиция,

скорее, даже к выгоде черных.

16. . .Ф : b7. На 16. . . Ла7 следует стандартное 17. К : е6 fe 18. Фh5+ Фf7 19. Ф : g5, и атака белых очень опасна. А в случае 16. . .С : f4 17. С : а8 Kg6 18. Фg4! 0—0 19. К : е6 fe 20. Ф : е6+ Kph8 21. Лаd1 фигуры черных беспомощны.

17. С : е5 0—0 18. Фg4 Фе7.



19. Фg3! Этот ход явился для меня самым трудным в партии и потребовал получасового размышления. Батарея «ферзь плюс слон» решает исход борьбы. Как мне кажется, только теперь мой партнер почувствовал, что безнадежно увяз. Немного обещало 19. К : е6 Ф : е6 20. Ф : g5 Фg6. Последовательнее 19. С : b8 Ла : b8 20. Кс6 Фс5 21. К : b8 Л : b8 22. Лаd1, но все же сделанный ход гораздо решительнее.

19. . .Лс8 20. Cd6 Фd7 21. Лаd1 f6 22. С : b8 Ла : b8 23. h4! С : h4. На 23. . . Ch6 следовала эффектная концовка: 24. Kf5 Фс7 25. К : h6+ Kph8 26. Лd8+!

24. Ф : h4 Лс4 25. Фg3 Лbc8 26. Kf5 Фа7 27. Kd6 Л4с5 28. Фh3. Черные сдались.

№ 14. На полхода быстрее

Я. Сейраван — А. Карпов

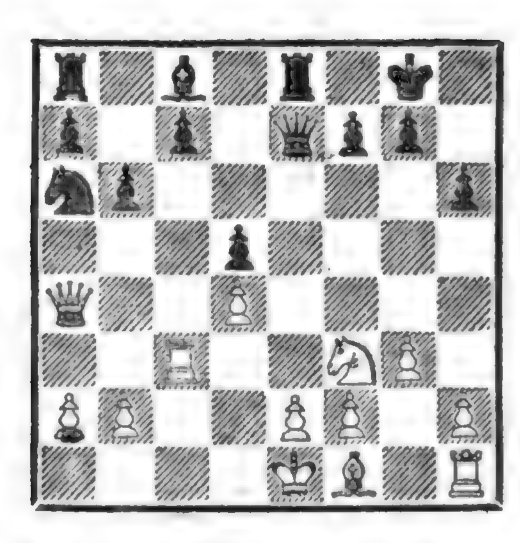
Гамбург, 1982

Ферзевый гамбит

В партии повторился тот же оригинальный вариант ферзевого гамбита, что и в нашей предыдущей встрече, на турнире в Лондоне. Тогда я проиграл американскому гроссмейстеру, причем сдался уже на 31-м ходу. К счастью, теперь результат оказался противоположным, причем Сейраван сдался на 30-м ходу, и по итогу двух партий я обыграл его на полхода!

1. Kf3 Kf6 2. с4 е6 3. Кс3 d5 4. d4 Се7 5. Cg5 h6 6. Ch4 0—0 7. Лс1 b6 8. cd К : d5 9. К : d5 ed 10. С : е7 Ф : е7 11. g3 Ле8 12. Лс3 Ка6 13. Фа4.

До сих пор все совпа-



дает с нашей первой партией. Идея перевода ладьи на е3, конечно, забавна, однако, внимательно взглянув на позицию, можно усмотреть в ней некую червоточину: белые сыграли g2—g3 и, как бы забыв о приготовленной для слона форточке, переключились на противоположный фланг. Кстати говоря, в этой партии слон так и не вышел на привычную для него диагональ. Несовершенство построения белых я ощущал и в нашей предыдущей встрече. Тогда я применил решительные меры, пожертвовав фигуру — 13. . .с5!? 14. Ле3 Се6 15. Ф : а6 cd, но после 16. Лb3 Cf5 17. Cg2 Cc2 18. К : d4 С : b3 19. К : b3 Лас8 20. Cf3 Лс2 21. 0—0 белые завершили развитие и реализовали материальный перевес.

13. . .b5! На этот раз вперед двинулась соседняя пешка, что намного опаснее. Интересно, что сразу после окончания партии в Лондоне мы оба анализировали этот ход и пришли к выводу, что 14. Фа5, оккупирующее черные поля, весьма сильно. Понимая, однако, что играем этот дебютный вариант не последний раз, мы довольно быстро прервали анализ. Данная партия показывает, что наш предварительный вывод был, мягко говоря, неточен.

14. Фа5 Фе4! Как ни парадоксально, белые уже в цугцванге. Конечно, ферзю следовало отступить на с2.

15. Kpd2 Ле6. Но не сразу 15. . .Фb1, так как после 16. Ф : b5 ладья е8 под боем, и белые успевают вывести слона на g2. Не годится и 15. . .Cf5 16. Ф : а6 Фb1 17. Лс1 Ф : b2+ 18. Kpd1.

16. b3 b4 17. Ле3 Фb1 18. Л : е6 Фb2+ 19. Kpd1 С : е6 20. Ф : а6 Фа1+ 21. Kpd2 Фс3+ 22. Kpd1 Cf5 23. Ke1 Лb8! 24. Ф : а7 Лb6 25. е3. Не помогает и 25. Фа8+ Kph7 26. Ф :d5 Фа1+ 27. Kpd2 Ф : а2+ 28. Кре3 Ле6+ 29. Kpf3 Се4+.

25. . .Лс6 26. Сс4. Грозило 26. . .Сс2+ с матом. Попытка построить крепость — 26. Фа8+ Kph7 27. Ф : с6 Ф : с6 28. Cd3 С : d3 29. К : d3 Фс3 30. Кс1 пресекалась прорывом черных в центре — 30. . .с5 31. dc d4.

26. . .Фа1+ 27. Kpd2 Фb2+ 28. Kpd1 dc 29. Фа8+ Kph7 30. Ф : с6 с3. Белые сдались.

№ 15. Дебютный триптих

А. Карпов — Л. Портиш

Шахматная Олимпиада, Люцерн, 1982

Русская партия

Этот поединок завершил своеобразную теоретическую дуэль, которую мы вели с Портишем в 1982 г.— Турин, Тилбург, Люцерн. Хотя спортивный перевес оказался минимальным — 2 : 1 в мою пользу, но дебютное сражение белые, кажется, выиграли с сухим счетом...

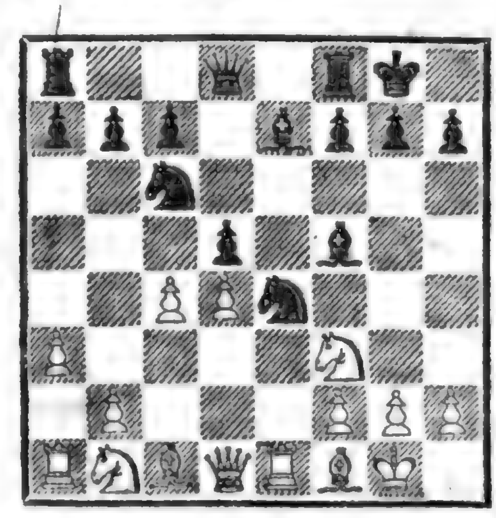
1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. К : e5 d6 4. Kf3 К : e4 5. d4 d5 6. Cd3 Кc6 7. 0—0 Ce7 8. Ле1 Cf5 9. c4. Дебютный сюрприз, который был подготовлен к матчу в Мерано. Новинка рикошетом попала в Портиша, причем трижды!

9. . .Kb4 10. Cf1. Конечно, не 10. cd из-за 10. . . К : f2!

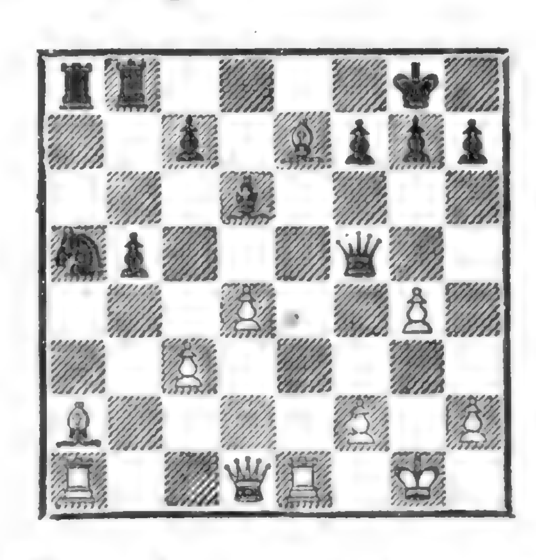
10. . .0—0. Впервые новшество было применено на турнире в Турине, где Портиш тоже рокировал на десятом ходу. Вскоре, в Тилбурге он попробовал иное продолжение — 10. . .dc, но 11. Кc3! Kf6 12. С : c4 0—0 13. a3 Кc6 14. d5 привело к заметному перевесу белых. Далее последовало 14. . .Кa5 15. Ca2 c5 16. Cg5 Ле8 17. Фa4 Cd7 18. Фc2 h6 19. Ch4 К : d5 20. К : d5 С : h4 21. Л : e8+ С : e8. Здесь я мог еще увеличить свое преимущество путем 22. Ле1 или 22. Лd1, но мне померещился один очень эффектный и красивый вариант, который, к сожалению, содержал изъян. После точного ответа Портиша ничью я, наверное, еще имел, но по инерции пожертвовал фигуру и быстро проиграл. Вот этот печальный финал: 22. **Фe4?** Cf6 23. Cb1 Крf8 24. Фh7 Ф : d5 25. Ce4 Фd6 26. Фh8+ Крe7 27. Cc2 Кc6 28. Ca4 Kd4 29. К : d4 С : d4 30. Ле1+ Крf6 31. С : e8 Фf4 32. Лf1 Фe5. Белые сдались.

Честно говоря, в Люцерне я не ожидал такой настойчивости от партнера, поскольку развитие двух предыдущих партий не принесло черным больших достижений.

11. a3 Кc6.



Эта же позиция возникла в Турине. Тогда я продолжал против Портиша 12. Кс3 К : с3 13. bc dc 14. С : с4 Cd6 15. Cg5 Фd7 16. Kh4! и захватил инициативу. Партия стоит того, чтобы привести ее до конца. Пусть весь дебютный триптих по мотивам русской партии будет собран воедино. 16. . .Ка5 17. Са2 b5 18. а4 а6 19. ab ab 20. К : f5 Ф : f5 21. Се7 Лfb8 22. g4!!



Такой экстравагантный ход трудно предвидеть заранее. После 22. . . Фf4 23. С : d6 Ф : d6 (23. . . cd 24. Cd5) 24. Фf3 Фd7 (24. . .Лf8 25. С : f7+! Крh8 26. Фg3!) 25. Ле2 от прорыва 26. Лае1 и 27. Ле7 трудно защититься. Например: 25. . . Кс6 26. Лае1 Ле8 27. Ф : f7+ с матом или 25. . .Ла6 26. Лае1 Лf6 27. Фg3 с вряд ли отразимыми угрозами.

22. . .Фd7 23. С : f7+! Соль замысла: слон неприкосновенен: 23. . .Кр : f7 24. Л : а5! Л : а5 (24. . . С : е7 25. Фf3+) 25. Фb3+ Крg6 26. Ле6+ с неизбежным матом. Партия закончилась так: 23. . .Крh8 24. С : d6 Ф : f7 25. Ле7 Фf8 26. Сс5 Фf4 27. Фе2 h6 28. Ле4 Фf7 29. Ле5 Кс4 30. Л : а8 Л : а8 31. Лf5 Фg6 32. Фе4 Крh7 33. h3 Ла1+ 34. Крg2 Лс1 35. Cb4 Кd6 36. С : d6 cd 37.Фd3 d5 38. f3. Черные сдались.

Вернемся к поединку в Люцерне.

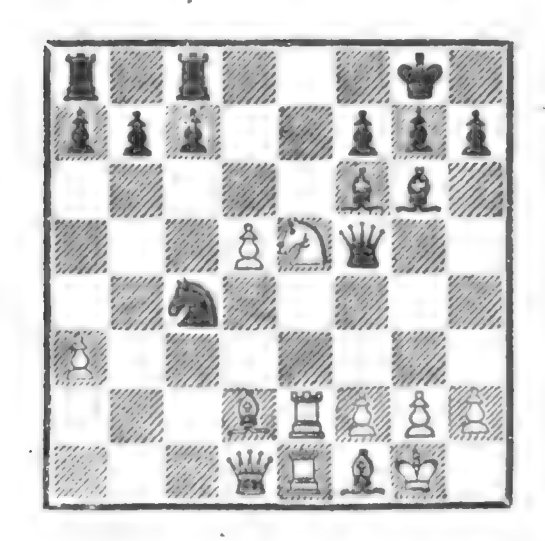
12. cd. Хотя ход 12. Кс3 был связан с приятными воспоминаниями, я решил, что не обязательно предоставлять Портишу возможность делиться со мной своим домашним анализом, и сам пошел по новому пути.

12. . .Ф : d5 13. Кс3 К : с3 14. bc Cg6 15. с4 Фd7. Казалось бы, лучше 15. . . Фd6, с тем чтобы в дальнейшем помешать коню белых с темпом расположиться на центральном поле е5, однако в этом случае после 16. d5 Cf6 партию решал тактический удар 17. с5!

16. d5 Cf6 17. Ла2 Ка5 18. Cf4 Лfe8 19. Лае2! Лес8? Сдача всех позиций. Понятно, что черным не понравилось 19. . .Л : е2 20. Ф : е2 с угрозой 21. Ке5 С : е5 22. Ф : е5, но все же следовало предпочесть это продолжение.

20. Ке5 Фf5. Логичное следствие предыдущего ошибочного маневра; сопротивляться можно было только путем 20. . . С : е5.

21. Cd2! К : c4. После 21. . .b6 22. g4 Фс2 23. Ф : c2 С : c2 24. С : a5 С : e5 25. Л : c2 черные оставались без фигуры.



22. g4! К : e5. Проигрывало и 22. . .Фс2 — 23. Ф : c2 С : c2 24. К : c4 или 22. . .Ф : e5 — 23. Л : e5 К : e5 24. g5.

23. gf Кf3+ 24. Крg2 Сh5 25. Фa4 Кh4+ 26. Крh3 С : e2 27. С : e2. Черные сдались.

№ 16. Большинством голосов

А. Карпов — Д. Сакс

Линарес, 1983

Сицилианская защита

После окончания турнира его организаторы предоставили участникам возможность самим определить лучшую партию. Каждому гроссмейстеру дали лист бумаги, чтобы он сделал свой выбор, и в результате моя партия с Саксом получила большинство голосов.

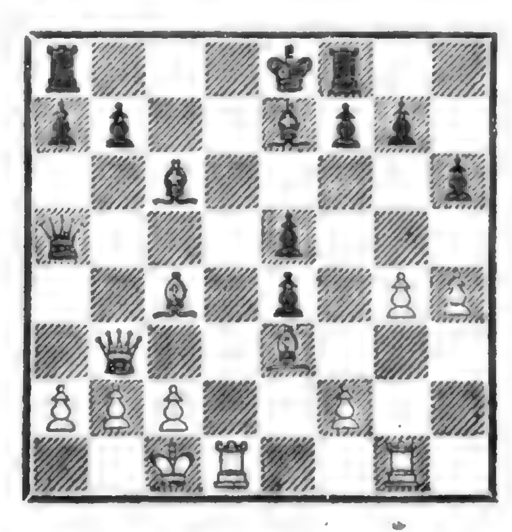
1. e4 c5 2. Кf3 e6 3. d4 cd 4. К : d4 Кf6 5. Кc3 d6 6. g4 h6 7. Лg1 Се7 8. Се3 Кc6 9. Фe2. Разыгран мой любимый вариант Кереса. Идея необычного хода ферзем состоит в том, чтобы после длинной рокировки как можно быстрее использовать противостояние белой ладьи и черного ферзя по линии «d».

9. . .Cd7 10. h4. Предварительно намечалось 10. 0—0—0, но мне показались неясными последствия варианта 10. . .К : d4 11. С : d4 e5 12. Се3 Лс8, и приходится считаться со стандартной в подобных ситуациях жертвой качества Л : c3 и К : e4. Поэтому белые приводят в готовность механизм оттеснения коня f6 (g4—g5) с важной позиции.

10. . .К : d4 11. С : d4 e5 12. Се3 Сc6 13. Фd3!? Фa5 14. 0—0—0 К : e4 15. К : e4 d5. Как наилучшим образом затормозить инициативу соперника? Если 16. Кc3, то после 16. . . d4 17. С : d4 Лd8 материальное равновесие восстанавливается и шансы черных не хуже. Неприемлемо 16. Кg3 d4 17. Cd2 Ф : a2 с атакой и достаточной пе-

шечной компенсацией за пожертвованную фигуру. А после 16. Фd2 Ф : a2 17. Кc3 Фa1+ 18. Кb1 d4 черные вообще отыгрывают фигуру. Казалось бы, удачно снимает напряжение 16. Фc3, но после 16. . .Ф : c3 17. К : c3 d4 18. Кb5 0—0 (неясны последствия варианта 18. . .de 19. Кc7+ Крf8 20. К : a8 ef 21. Лg3) 19. Cd2 C : h4 у черных две пешки за фигуру, а белые расположились не слишком удачно. Однако в моем распоряжении находился ответ, явно не предусмотренный соперником в начале затеянной им операции.

16. Фb3! de 17. Cc4 Лf8. Черная ладья занимает неуклюжее положение, в котором остается до конца партии. Плохо 17. . . 0—0 из-за 18. g5 hg 19. C : g5 с сильнейшей атакой.



18. Лd5! Другой план заключался в 18. g5 hg 19. hg с возможными продолжениями: 19. . .Фb4 20. g6 Ф : b3 21. gf+ Л : f7 22. ab или 20. . .fg 21. Ф : b4 C : b4 22. Л : g6, и в обоих случаях гибнет пешка g7, а белая ладья энергично вступает в игру, Единственная возможность для черных — 19. . . g6, и мне было трудно решить, следует ли вызывать этот ход.

18. . .C : d5 19. C : d5 Лd8 20. Cc4 Cb4 21. c3 b5! 22. Ce2 Cd6 23. Фd5 Крe7. Критический момент. Можно понять желание черных скоординировать, наконец, свои фигуры, но больше шансов на защиту давал ход 23. . .Фc7. Сначала я рассматривал 24. C : b5+ Крe7 25. Крc2 — полезный профилактический ход. Возможно, он и является наилучшим. Другая идея состояла в 24. g5, провоцируя 24. . . Ф : c3+ 25. Крb1, и белые получают линию «с» для своих действий. Кстати, взятие на c3 возможно было и вместо продолжения в партии: 23. . .Ф : c3+ 24. Крb1, и если черные упорствуют — 24. . .Ф : b2+, то 25. Кр : b2 Ca3+ 26. Кр : a3 Л : d5, и хотя у черных ладья и три пешки против двух слонов, позиция их, скорее всего, проиграна.

24. Cc5. Теперь уже 24. . .Фc7 невозможно из-за 25. Ф : e5+ Крd7 26. C : d6 Ф : d6 27. Лd1. А ход 24. . .f6 создает матовую ситуацию после 25. Cc4.

24. . .С : е5 25. **Ф : е5+ Крd7 26. Ф : с5 Фс7 27. Фf5+ Кре7.** В случае 27. . . Крс6 атака белых продолжалась путем 28. Ф : b5+ Крd6 29. Фb4+ Фс5 30. Фb7 Кре5 31. Ле1 Ф : f2 32. Фс7+ Лd6 33. Лd1 Лd8 34. Сс4 и т. д.

28. Ф : е4+ Крd7 29. Фf5+ Кре7 30. Ле1 Лd6 31. Сс4+ Крd8 32. С : b5 а6. Если 32. . .Лf6, то 33. Фd5+ Крс8 34. Ле7!! Ф : е7 35. Фа8+ Крс7 36. Ф : а7+ Крd6 37. Фb6+ Кре5 38. Фd4+ Кре6 39. Сс4×.

33. Са4 g6 34. Фf3 Крс8 35. Ле7!! Лd1+ 36. Кр : d1 Ф : е7 37. Фа8+ Крс7 38. Фа7+ Крd6 39. Фb6+. Черные сдались.

№ 17. Переломный поединок

А. Карпов — Е. Геллер

50-й чемпионат СССР, Москва, 1983

Испанская партия

В 50-м, юбилейном чемпионате страны повторилась история, которая, к сожалению, нередко происходит со мной. В начале турнира я медленно раскачиваюсь, пропускаю конкурентов вперед (иногда так далеко, что уже и не догнать), а затем, когда просто не остается выбора, начинаю стремительный спурт. Ума не приложу, чем объяснить такой «рваный» график турнирного движения, во всяком случае, не желанием предоставлять фору своим соперникам. Вот и на этот раз прошла уже половина дистанции, а я уверенно держался в середине таблицы. Партия с Е. Геллером оказалась переломной,— выиграв ее, я начал быстро набирать темп и в конце концов стал «юбилейным» чемпионом страны.

1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Сb5 а6 4. Са4 Кf6 5. 0—0 Се7 6. Ле1 b5 7. Сb3 0—0 8. d3. Таким способом белые избегают атаки Маршалла, большим специалистом которой является Геллер. Разумеется, у меня есть свои соображения по поводу того, как действовать в этом остром разветвлении испанской партии. Однако в тот вечер я решил не принимать участия в теоретической дискуссии и избрал скромное продолжение.

8. . .Сb7 9. Кbd2 h6 10. Кf1 Ле8 11. Ке3 Сf8. Мне кажется, это несколько

шаблонный ход. Действительно, план h7—h6, Лf8—e8 и Се7—f8, с целью создать давление на центр белых, часто применяется в испанской партии, но ведь в данном случае чернопольный слон активнее чувствовал себя на с5.

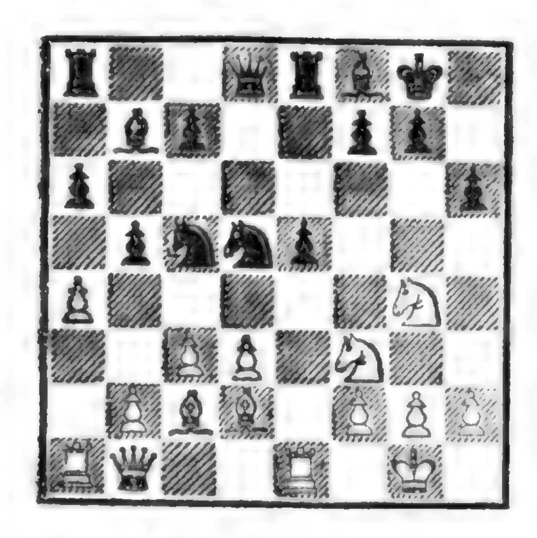
12. Cd2. После того, как пешка е5 защищена, появляется угроза Кс6—а5, и белые должны на нее реагировать.

12. . .d6 13. а4 Кd7. Излюбленный маневр Геллера в испанской партии. Но, думаю, в сложившейся ситуации надежнее было сразу Ке7 и далее Кg6, подбираясь к пункту f4, или g7—g6.

14. с3 Ке7 15. Фb1. Положение слона на b7 всегда приводит к некоторой ослабленности белых полей в районе короля, и ферзь b1, при случае оказываясь на а2, может подчеркнуть это обстоятельство. Впрочем, в данном поединке он успешно проявит себя по диагонали b1—h7.

15. . .Кс5 16. Сс2 d5? Удивительно, но в тот самый момент, когда черные проводят свой программный маневр, их положение становится трудным. Следовало продолжать 16. . . К: а4 17. С : а4 bа 18. Л : а4 Фd7 19. Фа2, и у белых лишь минимальный перевес за счет слабости черной пешки а6.

17. ed К : d5 18. Кg4!



Белый конь как бы повис в воздухе. Пикантность позиции в том, что пешка, обычно поддерживающая коня с h3, еще не сдвинулась с места.

18. . .Кf4. У черных нет удачного способа защитить пешку «е», после 18. . . Фd6 19. аb аb 20. Л : а8 С : а8 21. d4 они несут потери. Неравноценен и обмен пешки «а» на «е» — 18. . .К : а4 19. Кg : е5 и т. д.

19. С : f4 ef 20. Кgе5 Cd6 21. d4 С : е5 22. К : е5 Фg5. Если сейчас 22. . . К : а4, то после 23. Ch7+ Крf8 24. Фf5! грозят сразу два мата — Ф : f7×, Кg6×, не говоря уже о Кd7+.

23. f3 Лаd8 24. аb аb 25. Ла7! Как это часто случается в испанской партии, белые долго нагнетали угрозы на одном фланге, а решающий удар наносят на другом. Прорвавшаяся на седьмую линию

ладья лишает черных последних иллюзий.

25. . .Cd5 26. Л : c7 Ka6 27. Лa7 Kc5 28. Ch7+ Kpf8 29. b4 Ka4 30. Фd3 Cc4. Предыдущую партию с Геллером (№ 8) я решил при помощи жертвы ладьи, на этот раз удалось достичь большего — поединок завершается жертвой ферзя...

31. Ф : c4! Черные сдались.

№ 18. Геометрический эндшпиль

О. Романишин — А. Карпов

50-й чемпионат СССР, Москва, 1983

Дебют Рети

Большинство партий, предложенных читателю в последней части книги, интересны прежде всего с дебютной точки зрения. Что же касается этой встречи, то в ней, как вы увидите, наиболее поучительное значение имеет эндшпиль, который отличается, я бы сказал, своеобразной геометрической гармонией.

1. Kf3 Kf6 2. g3 d5 3. Cg2 c6 4. 0—0 Cg4 5. c4. В старину белые сооружали «забор» b3—c4—d3—e4, но, как показала турнирная практика, в их лагере при этом образовывалось много слабостей.

5. . .e6 6. Ke5 Ch5. Я рассматривал также отступление слона на f5, не опасаясь игры, связанной с h2—h3 и g3—g4, что парируется профилактическим h7—h6 или даже h7—h5. На поле h5 слон занимает более уязвимую, но и более активную позицию, поскольку белый ферзь связан защитой пешки e2.

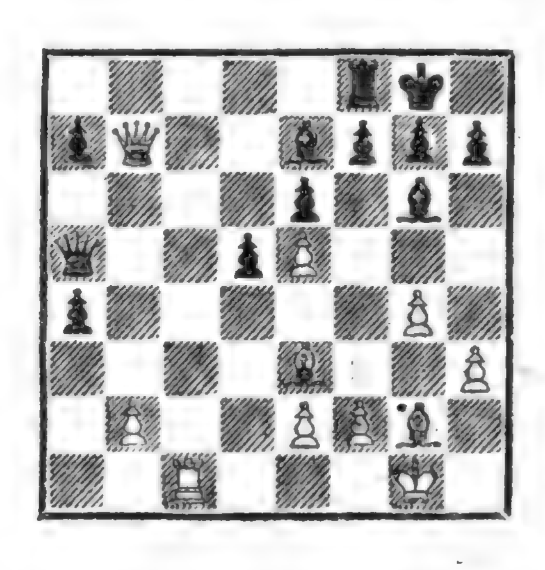
7. d4 Kbd7 8. Kc3 Ce7 9. cd K : e5 10. de5 K : d5 11. Фc2 0—0 12. h3. Усилия белых направлены на то, чтобы путем g3—g4 и e2—e4 замуровать белопольного слона. Поэтому необходимо срочно начинать контригру на ферзевом фланге.

12. . .Фa5 13. K : d5 cd. Черные могут быть удовлетворены итогами дебюта. Их белопольный слон займет активную позицию, в то время как его оппонент упирается в пешку d5. В распоряжении черных линия «c», и они же опережают белых в развитии фигур.

14. g4 Cg6 15. Фb3 Лас8! 16. Се3 Лс4. На 16. . .b5 у белых был единственный, но достаточный для уравнения ответ — 17. а4. Мало что давала попытка завоевать линию «с»: 16. . .Лс7 17. Лfc1 Лfc8 18. Л : с7 (к неясным последствиям вело 18. Ф : b7 Л : b7 19. Л : с8+ Cf8 20. Лас1 h6) 18. . .Л : с7 19. Cd4.

17. Лfc1 b5 18. а4. Размен на с4 не приносил белым облегчения: 18. Л : с4 bс 19. Фb7 Сс5. Теперь в распоряжении черных было несколько возможностей: 18. . .Лfc8 19. Л : с4 bc 20. Фb7 Лс7 21. Фb5 Фb4 22. Cd4, и у белых полный порядок, или 18. . .ba 19. Фb7 Сс5 20. Л : с4 dc 21. С : с5 Ф : с5 22. Л : а4 Ф : е5 с некоторым преимуществом у черных. И, наконец, продолжение, избранное в партии.

18. . .Л : с1+ 19. Л : с1 bа 20. Фb7. На лучший ход 20. Ла1 я, вероятно, ответил бы 20. . .а3 21. bа Сс5 или 21. . .h5.



20. . .а3! 21. Ла1. Единственное. Плохо для белых 21. bа С : а3 22. Ла1 Фс3, а после 21. Ф : е7 аb они остаются без качества.

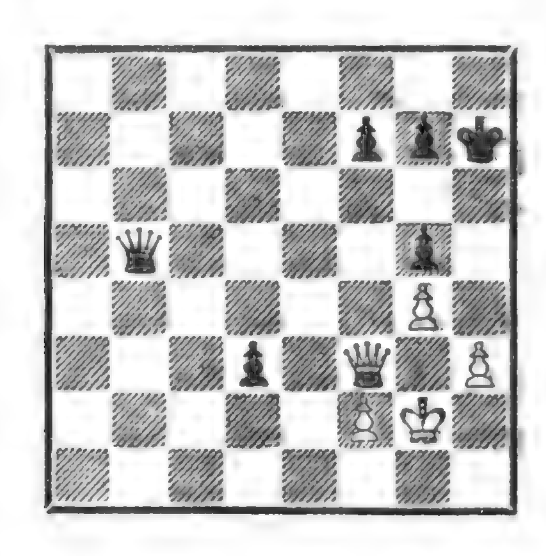
21. . .Cb4 22. ba Сс3 23. Лd1 Ф : а3 24. Ф : а7 Фb3 25. Лс1 С : е5 26. Фd7 h6 27. Cf3 Cf6 28. Лс8 Л : с8 29. Ф : с8+ Крh7 30. Фс5 d4. Нелегко было за доской найти идеальный план, и, вероятно, черные могли доказать свое преимущество более четким порядком ходов. Движение пешки выглядит угрожающе, но при этом оживает белый слон.

31. Cf4 Фс3 32. Фd6 Фа5 33. Фс6 е5 34. Cg3 Фе1+ 35. Крg2 е4 36. С : е4 Ф : е2 37. Cf3 Фе7 38. Фd5 d3 39. Cf4 Cg5 40. С : g5 hg 41. Фа5. Понятно желание белых помешать вторжению ферзя на е1. Последние ходы делались в цейтноте, и я не решился пойти на размен слонов — 41. . .Се4. Впечатление такое, будто слон черных намного опаснее, ибо он и поддерживает проходную пешку и прикрывает своего короля. Но, как показал анализ, для победы этого недостаточно, и ферзевый эндшпиль оказывался более перспективным. Поэтому следующий ход черных неточен.

41. . .Фf6 42. Фb4. В этой позиции партия была

отложена, и Романишин не решился записать правильный ход 42. Фd2. За доской ему трудно было оценить слоновый эндшпиль, получающийся после 42. . . Фe5 43. Фe3 Ф : e3 44. fe. Далее игра могла протекать так: 44. . .d2 45. Cd1 Cd3 46. Крf3 Крg6 47. e4 Крf6 48. Крe3 Cf1 49. Кр : d2 Крe5 50. Крe3 С : h3 51. Ce2 (не выпуская черного слона) 51. . .Cg2. Теперь после 52. Cd3 f6 53. Cc2 Cf1 54. Cd1 Cb5 55. Cf3 Ca4 56. Ce2 Cb3 57. Cf3 Cc2 58. Cg2 Cd1 59. Ch3 g6! черные побеждают. Однако продолжая 52. Cc4!, белые отбирают важный темп, и выигрыша не видно.

42. . .Фe5 43. Фd2 Ce4 44. Фe3 С : f3+ 45. Ф : f3 Фb5!!



В случае 46. Ф : f7 d2 на доске поразительная ситуация: черный король открыт, но стоящий в стороне черный ферзь держит под контролем все поля — e8, d7, d5, f5, b3, d3, с которых белый ферзь мог бы задержать пешку или объявить шах.

46. Фe4+ Крh6 47. Фd4 Фc6+ 48. Крg3 Фc7+. На 48. . .Фc2 следовало 49. Фd7 d2 50. Ф : f7 Фc3+ 51. Крh2 Фe5+ 52. Крg2. Смысл промежуточного шаха в том, чтобы на ход Ф : f7 иметь новый шах с c6, а для этого белого короля следует вернуть на поле g2.

49. Крg2 Фc2 50. Фe4 Фc3 51. Фd5. Если 51. h4, то 51. . .gh 52. Фf5 g6 53. Ф : f7 Фc6+ 54. Крh2 Крg5, или 54. f3 Крg5 55. Крh3 Фd6 56. f4+ Ф : f4 57. Фe7+ Крh6 58. Ф : h4+ Крg7 59. Фe7+ Фf7, и черные фигуры перестраиваются нужным образом.

51. . .d2 52. Ф : f7 Фc6+ 53. f3. На 53. Крh2 решало 53. . .Крh7 54. Фf5+ Фg6 55. Фd7 Фc2 56. Фe8 Фc7+ 57. Крg2 g6, и белый ферзь загоняется на поле d1; или 56. Фf7 Фc8 57. Фd5 Фc7+ 58. Крg2 Фc2 59. Фf7 Фc6+ и 60. . .d1Ф.

53. . .Крh7 54. Фb3 Фd6 55. Фc2+ Крh6 56. Фd1 Фd3 57. Крf2 Крg6 58. Крg2 Крf7 59. Крf2 Крf8 60. Крg2 Крe7 61. Крf2 Крd6 62. Крg2 Крc5. Белые сдались.

№ 19. Приз и победителю и побежденному

А. Карпов — А. Юсупов

50-й чемпионат СССР, Москва, 1983

Испанская партия

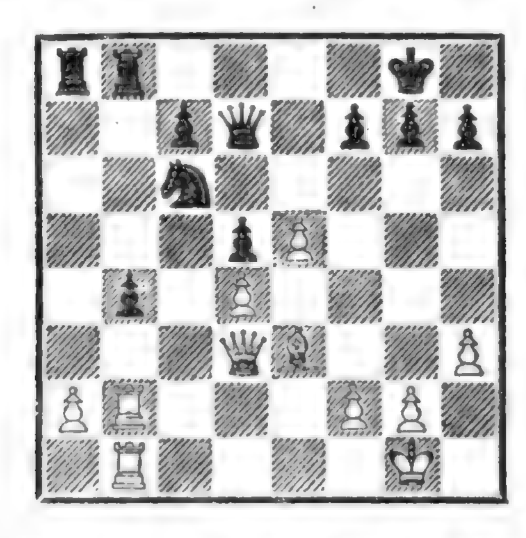
Несмотря на разочарования, которые постигли сторонников открытого варианта испанской партии в четных партиях матча в Мерано, многие из них не изменили своему любимому дебюту. Как ни странно, число партий, игранных этим вариантом после битвы в Мерано, кажется, только возросло. Единственное, что можно сказать по этому поводу,— шахматы неисчерпаемы... Одним из таких «верных людей» является гроссмейстер А. Юсупов. Незадолго до этого чемпионата он избрал открытый вариант в партии со мной (Линарес, 1983) и свел поединок вничью. Правда, на этот раз ситуация не повторилась.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 K : e4 6. d4 b5 7. Cb3 d5 8. de Ce6 9. c3 Cc5 10. Kbd2 0—0 11. Cc2 Cf5 12. Kb3 Cg6 13. Kfd4 C : d4 14. cd a5 15. Ce3 a4 16. Kd2. В Мерано в шестой партии я отступил конем на c1 и проиграл. Теперь я возвращаюсь к маневру, примененному мною в давней партии с Савоном (Москва, 1971), закончившейся эффектной победой белых.

16. . .a3 17. K : e4 ab 18. Лb1. Комментируя встречу с Савоном, я привел этот вариант (в ней было 15. . .Kb4 16. Cb1 a4 17. Kd2 a3 18. Фc1! с перевесом у белых), расценивая позицию после 18. . . de 19. Л : b2 Ke7 20. Л : b5 Л : a2 21. Фb1 Фa8 22. Лc1 к выгоде белых. Однако в дальнейшем состоялась партия Иванов — Юсупов (47-й чемпионат СССР, 1979, первая лига), где черные взяли на e4 слоном — 18. . .C : e4, и 19. Л : b2 Фd7 20. C : e4 de 21. Л : b5 K : d4 22. Лc5 Лfd8 привело к равенству. Спустя три года Хюбнер, дважды встречаясь с Корчным, применил новый ход 20. Cd3 (вместо 20. C : e4). Размен слонов все равно произошел — 20. . .C : d3 21. Ф : d3, но при более благоприятной для белых пешечной структуре. Первая из этих партий после 21. . .Лfb8 22. Лfb1 b4 23. a3 ba 24. Л : b8+ Л : b8 25. Л : b8+ K : b8 26. Ф : a3 Фc6 27. Фe7 Фd7 28. Фa3 закончилась вничью (Хюбнер —

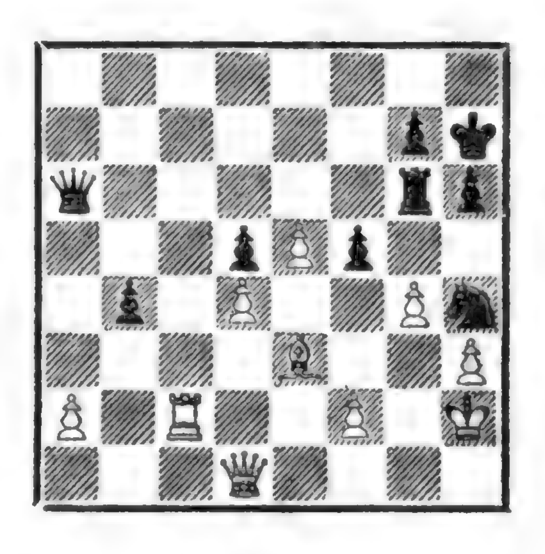
Корчной, Чикаго, 1982), хотя, по мнению Хюбнера, продолжение 27. g4 h6 28. f4 Kd7 29. f5 Kb6 30. Cf2 не избавляло черных от всех проблем. Во второй партии после 21. . .b4 22. Cd2 Лfd8 23. Лfb1 Фg4 24. a3 Лb6 25. h3 Фc8 26. Лc2 b3! 27. Л : b3 Kb4 черные выиграли качество, а в конце концов и партию (Хюбнер — Корчной, Люцерн, 1982). Однако отдавать качество совсем не обязательно. Как раз в последний вариант мне удается внести важные коррективы.

18. . .C : e4 19. Л : b2 Фd7 20. Cd3 C : d3 21. Ф : d3 Лfb8 22. Лfb1 b4 23. h3. Смешно, но только на 23-м ходу я принимаю первое самостоятельное решение. Собственно, дело не в самом новом ходе, а в том, что белые избегают упрощений на левой половине доски, произошедших в двух упомянутых партиях.



23. . .h6 24. Лc1 Лb6 25. Фb1 Лab8 26. Лc5 Kd8 27. Лcc2 Kc6 28. Фc1 Л8b7 29. Лc5 Ke7 30. Крh2 Kf5 31. Лbc2. У белых ясная инициатива на ферзевом фланге, кроме того, они могут двинуть вперед и пешки королевского фланга, ставя перед партнером новые задачи. Черные решаются отдать пешку «с», чтобы оживить игру.

31. . .Лg6 32. Л : c7 Л : c7 33. Л : c7 Фb5 34. g4 Kh4 35. Лc8+ Крh7 36. Фd1 Фa6 37. Лc2 f5.



Зрителям чуть ли не до самого конца казалось, что за пешку черные имеют серьезную инициативу. Но это всего лишь иллюзия.

38. Крg3! Тот самый конь, который должен был внести сумятицу в лагере белых фигур, холодно съедается королем.

38. . .fg 39. Кр : h4 gh 40. f4 Фe6 41. Фh5! (не допуская h6—h5) **41. . . Фe7+ 42. Кр : h3 Фf7 43. Лh2!** (предотвращая Лg3+) **43. . .Фd7+ 44. f5. Черные сдались.**

Любопытно, что на закрытии турнира и мне, и Юсупову был вручен

приз за самую красивую партию, причем именно за встречу между собой. Учредители приза прекрасно понимали, что каждое произведение шахматного искусства создается двумя авторами!

№ 20. Удивительный рейд

А. Карпов — М. Тайманов

Спартакиада народов СССР, Москва, 1983

Сицилианская защита

На примере партии Тайманова с Лутиковым (см. девятую «страничку») читатель мог ознакомиться с изящной манерой игры ленинградского гроссмейстера. Я не раз встречался за доской с этим художником шахмат, и всегда события носили очень яркий и запоминающийся характер. Не явилась исключением и наша последняя партия, сыгранная летом 1983 г. Этот увлекательный поединок мы также здесь приводим.

1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. К : d4 e6 5. Kc3 a6 6. Ce2 Kge7 7. 0—0 К : d4 8. Ф : d4 Kc6 9. Фd3 Kb4!? Так, по-моему, в этой дебютной позиции еще не играли. Обычное продолжение — 9. . .Фc7, но хуже 9. . .Ce7?! из-за 10. Фg3 0—0 11. Ch6.

10. Фd2. Намечая фианкетто чернопольного слона. Другой план — 10. Фd1 с дальнейшим Cf4, Фd2 и Лad1.

10. . .Ce7 11. b3 0—0 12. Cb2 Фc7 13. Лad1. Заслуживало внимания и немедленное 13. f4 с примерным продолжением 13... Лd8 14. a3 Kc6 15. Лf3.

13. . .Лd8 14. a3 Kc6 15. f4. Заманчивый наскок конем 15. Kd5 на поверку оказывался «холостым выстрелом»: 15. . .ed 16. ed Фd6! 17. dc Ф : d2 18. Л : d2 dc с равенством.

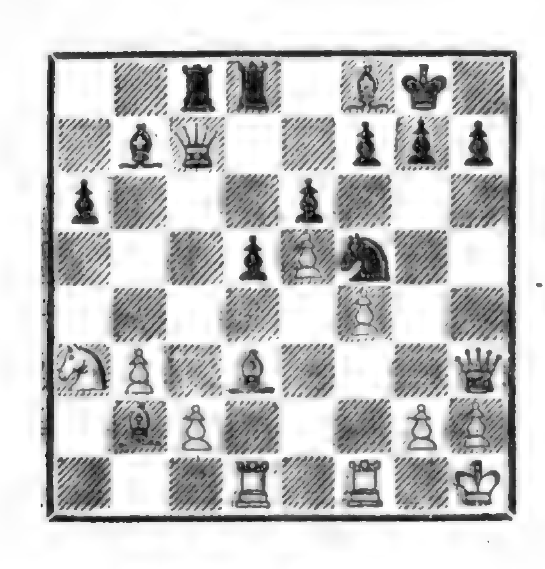
15. . .b5 16. Kph1 Cb7 17. Фe3! Ферзь передислоцируется на третью горизонталь для участия в предстоящем наступлении на королевском фланге. Черным необходимо принять срочные контрмеры на противоположном участке доски и в центре.

17. . .b4! 18. Kb1. В случае 18. ab К : b4 19. Лd2 d5 черные перехватывали инициативу. Отступление коня на b1 напоминает аналогичный маневр в поединке Карпов — Спасский (см. партию № 2). Трудно предположить, что

этот конь в конце концов сыграет решающую роль!

18. . .ba 19. К : a3 d5 20. Фg3. Импульсивное 20. f5?! парировалось путем 20. . .d4! 21. Фh3 ef 22. Ф : f5 Cf6.

20. . .Cf8 21. e5 Ke7 22. Фh3 Kf5 23. Cd3 Лac8.

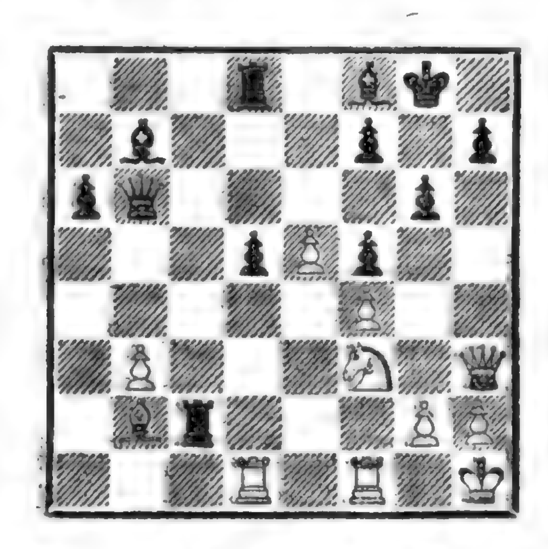


24. Kb1! И снова конь идет на исходное поле. Ничего не сулит белым 24. g4 Kh6, и в варианте 24. С : f5 ef 25. Ф : f5 С : a3 26. С : a3 Ф : c2 27. Фg4 d4 28. f5 Фe4! у черных не хуже. После тщательного изучения позиции я пришел к выводу, что белые не могут атаковать без участия коня. Но его предстоящий трехходовый маршрут не будет легким.

24. . .g6 25. Kd2 Фb6 26. С : f5! Правильное, хотя и не тривиальное решение. На первый взгляд хорошо 26. Kf3 Ke3? 27. Cd4 Cc5 28. Kg5 h5 29. С : c5 Ф : c5 30. К : e6!, и белые выигрывают. Все это так, но черные отвечают 26. . .d4! и на 27. С : f5 — 27. . .С : f3!, разменивая атакующие фигуры белых.

26. . .ef 27. Kf3! Теперь уже запаздывает 27... d4 — 28. С : d4 Фb5 29. Kg5 h6 30. c4! Фc6 31. e6!

27. . .Л : c2.



28. Cd4! Фc6. Ошибочно 28. . .Cc5? ввиду 29. Фh6! Вариант 28. . .Ф : b3? 29. Фh4 Лe8 30. Kg5 h6 31. К : f7! Кр : f7 32. Фf6+ приводит черных к немедленному поражению. Не годится и 28. . . Фc7— 29. Kg5 h6 30. e6!

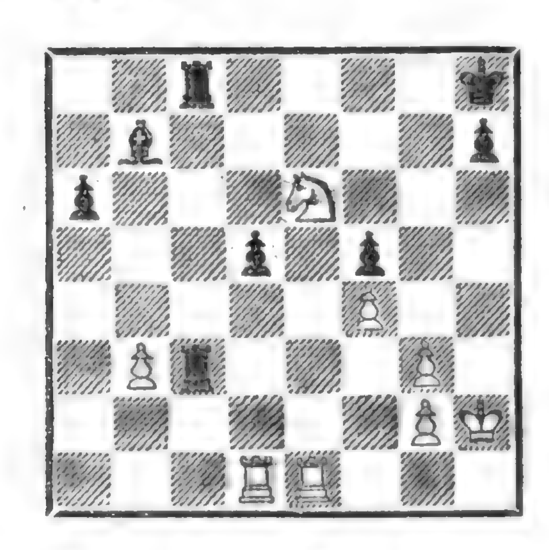
29. Фh4 Лe8 30. e6 fe 31. Ke5! На 31. Фf6 черные реагируют неожиданной репликой — 31. . .e5!

31. . .Фc7 32. К : g6. Кругосветный рейд коня с поля a3 увенчался полным успехом!

32. . .Cg7 33. Ke5 Фe7 34. Фg3 Лec8 35. Лfe1 Л8c7. Белым удалось прочно оккупировать важнейшие центральные пункты d4 и e5. Слон на b7 ограничен в действиях собственными пешками. В стратегическом отношении черные проиграли сра-

жение. Но от общей оценки до выигрыша партии еще далеко. Я наметил ближайший план: разменять чернопольных слонов, переведя коня на идеальное поле d4, и нажать по линии «е». При этом исчезновение с доски ферзей отнюдь не облегчит защиту черных.

36. Кf3 Крh8 37. С : g7+ Ф : g7 38. Кd4 Ф : g3 39. hg Л2с3 40. К : е6 Лс8 41. Крh2.



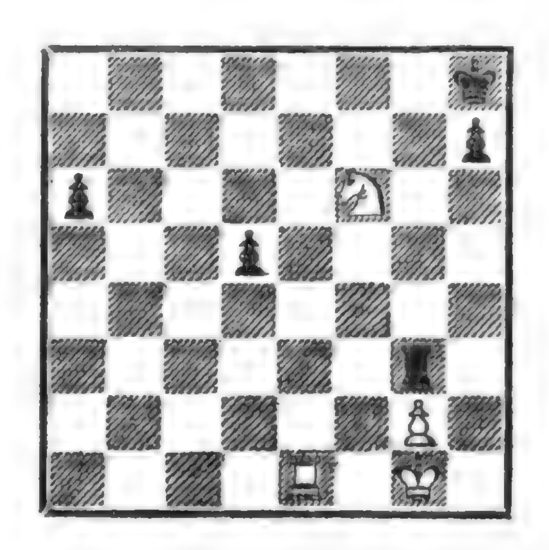
Здесь партия была отложена, и позиция на диаграмме подверглась тщательному домашнему анализу. Я пришел к выводу, что лучшим шансом для черных является подвернувшаяся возможность включить в игру слона посредством 41. . .d4! Основной вариант — 42. К : d4 Се4 43. g4! Лg8 44. g5 h6 45. Лh1! Лg6! 46. Крg1 Лg3 47. Лh2 Лg4 48. Ке2, и реализация преимущества сопряжена с определенными техническими трудностями. После вскрытия конверта выяснилось, что Тайманов записал не лучший ход.

41. . .Л : b3?! 42. Кd4 Лb6 43. К : f5 Лf8 44. Кd4 Лg8. Если 44. . .Лf7, то 45. Ле8+ Крg7 46. Лde1 с угрозой 47. Ке6+ Крf6 48. Кd8.

45. Ле7 Лg7 46. Лde1 Лh6+ 47. Крg1 Лhg6 48. f5! Лb6. Другие варианты: 48. . .Л : g3 49. f6! Л : g2+ 50. Крh1; 48. . .Лf6 49. g4!, но не 49. Л : g7 Кр : g7 50. Ле7+ Лf7 51. Ке6+ Крf6 52. Л : f7+ Кр : f7 53. Кd8+ Крf6 54. К : b7 Крf5 с шансами на спасение.

49. Л7е6! Л : е6 50. fe Лg8 51. е7 Ле8 52. Кf5 Сс6 53. Кd6 Лg8. Если 53. . .Крg7, то 54. К : е8+ С : е8 55. Лf1 Сf7 56. Лf4 а5 57. Крf2 а4 58. Кре3 а3 59. Крd4 а2 60. Лf1.

54. е8Ф С : е8 55. К : е8 Л : g3 56. Кf6.



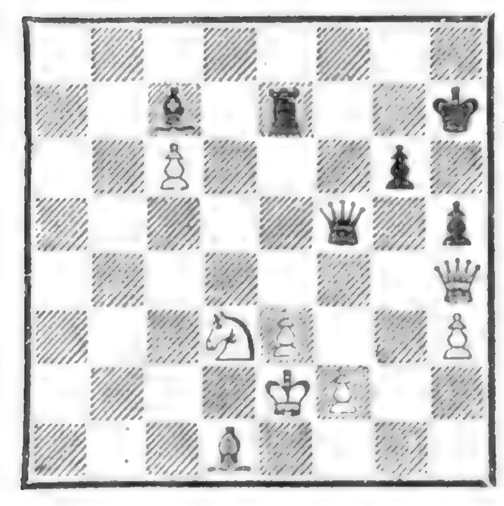
Черные сдались. Просто удивителен 19-ходовый рейд этого неутомимого коня!

Итак, читатель ознакомился с моими двадцатью партиями, подробно прокомментированными. Однако немного места осталось, и мы приведем еще шестнадцать эпизодов борьбы из состязаний последнего времени, в том числе матчей в Багио и в Мерано.

Моими последними тренировками перед поединком за шахматную корону с Гарри Каспаровым стали весенние турниры 1984 г. — в Норвегии и Англии, причем в обоих мне удалось выйти победителем. В Осло я выиграл три партии, а в Лондоне — шесть. Все эти девять побед приводятся в дополнительном разделе книги с краткими примечаниями.

№ 1. В. Корчной — А. Карпов

Багио, 1978



С тремя моими победами в Багио (из шести необходимых) читатель познакомился в первой части книги. Приведем финал каждой из трех других выигранных партий. Когда тринадцатая встреча, о которой сейчас идет речь, была отложена, многие сочли, что мои дела никуда не годятся. Однако соперник не нашел пути реализации перевеса (да и был ли он!?), растерялся, попал в цейтнот и угодил в ловушку. Последним ходом белые, к моему немалому удивлению, переставили ферзя с d4 на h4. . .

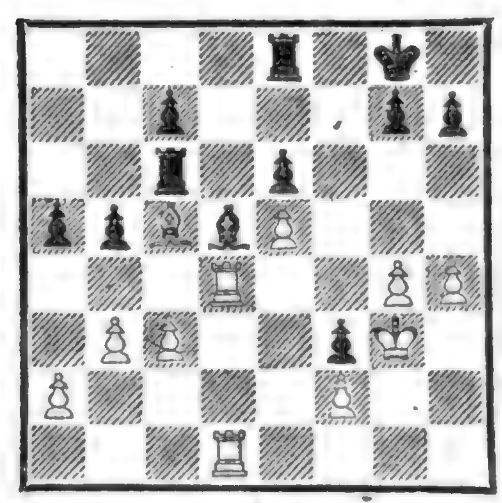
56. . .Лe4. И выяснилось, что ферзю некуда деться.

57. f4. Прикрытие белого короля дало сильную трещину, сквозь которую немудрено провалиться...

57. . .Cb6 58. Cc2 Л : e3+ 59. Крd2 Фа5+ 60. Крd1 Фа1+ 61. Крd2 Лe4. Белые сдались.

№ 2. А. Карпов — В. Корчной

Багио, 1978

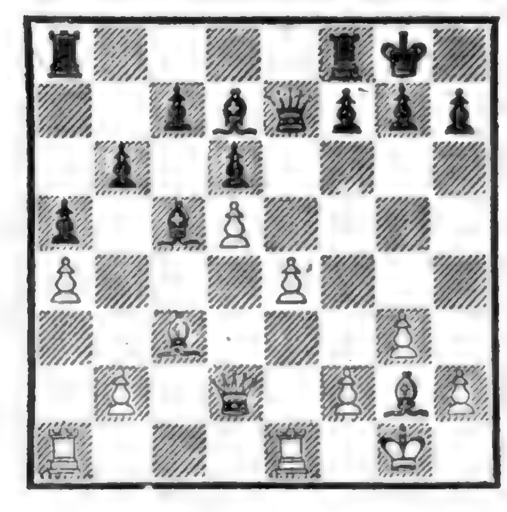


Счастливый то был день для меня,— при доигрывании удалось одержать сразу две победы: в предыдущей партии и в этой, четырнадцатой схватке. Долгое время казалось, что ничья не за горами, но внезапная жертва качества круто изменила положение.

29. Л : d5! ed 30. Л : d5 Лce6 31. Cd4 c6 32. Лc5 Лf8 33. a4 ba 34. ba g6 35. Л : a5 Лee8 36. Лa7 Лf7 37. Лa6 Лc7 38. Cc5 Лcc8 39. Cd6 Лa8 40. Л : c6 Л : a4 41. Кр : f3 h5 42. gh gh 43. c4 Лa2 44. Лb6 Крf7 45. c5 Лa4 46. c6 Крe6 47. c7 Крd7 48. Лb8 Лc8 49. Крe3 Л : h4 50. e6+. Черные сдались.

№ 3. В. Корчной — А. Карпов

Багио, 1978



Данная позиция (идет 27-я партия матча) выглядит вполне надежно для белых, однако в возникающих осложнениях черные перехватывают инициативу.

18. . .Лfe8 19. Крh1 c6! 20. e5 cd 21. C : d5 Лad8 22. Фf4 Фf8 23. Фf3 de 24. C : e5. В дебютной стадии белые стояли получше, и они по инерции продолжают играть на выигрыш. А между тем Корчному пора бы побеспокоиться о равенстве и взять на e5 ладьей.

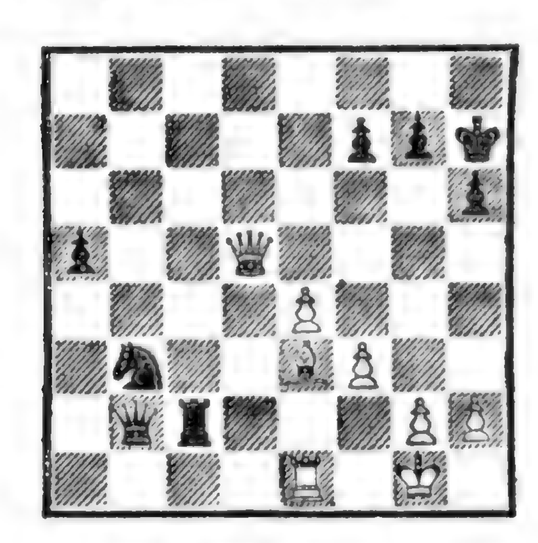
24. . .Cg4 25. Ф : g4. В ответ на 25. Фe4 Таль привел такой приятный для черных вариант: 25. . . C : f2 26. Лf1 Л : d5! 27. Ф : d5 Л : e5 28. Ф : e5 Cf3×.

25. . .Л : d5 26. Cc3 Лed8! 27. Крg2 Cd4 28. Лac1 g6 29. Фe2 Фd6 30. C : d4 Л : d4 31. Фb5 Лb4 32. Лe8+ Крg7 33. Л : d8 Ф : d8 34. Фe2 Фd5+! 35. f3 Л : a4 36. Лc2 Лd4 37. Фe3 b5 38. h4 h5 39. Фe2 a4 40. Фe3 b4 41. Лf2. Белые сдались.

№ 4. Ф. Олафсон — А. Карпов

Мальта, 1980

Этот эпизод (он случился на Всемирной шахматной олимпиаде) может служить дополнением ко второй «страничке» книги. В самом деле, двойной удар (вилка), который лежит в основе многих комбинаций, содержит четкий геометрический мотив.



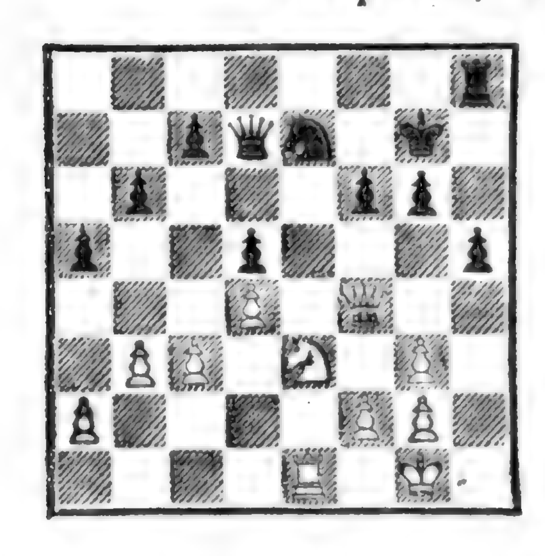
34. Ф : f7. Белые, находясь в цейтноте, неосторожно взяли пешку. Правильно было 34. Сf2, и если 34. . . Л : f2, то 35. Фf5+ с вечным шахом.

34. . . Л : g2+ 35. Крf1 Лg6 36. Ле2 Фb1+ 37. Ле1. Как будто все кончается повторением ходов, но срабатывают строгие законы геометрии . . .

37. . .Фа2! Замаскированный двойной удар. Черный ферзь с а2 действует сразу в двух направлениях — по второй горизонтали (грозит 38. . . Фg2×) и по диагонали (на 37. Ле2 следует 37. . . Кd2+ и 38. . .Ф : f7). Олафсон счел геометрическую теорему доказанной и сдался.

№ 5. А. Карпов — В. Корчной

Мерано, 1981



Поскольку все шесть моих побед в Багио попали в книгу, естественно включить в нее и все шесть меранских побед. Впрочем, не упомянутой осталась всего одна — в четвертой партии.

31. g4. Долгое время ожидалось, что эта встреча вот-вот завершится миром. Однако несколько малозаметных неточностей черных позволили мне приступить к активным операциям на королевском фланге.

31. . . g5. Плохо 31. . . hg 32. К : g4 Кf5 из-за 33. К : f6!

32. Фf3! После 32. Кf5+ К : f5 33. Ф : f5 Ф : f5 34.

gf Крf7 35. Ле6 Ле8 36. Лс6 исход ладейного эндшпиля не так ясен.

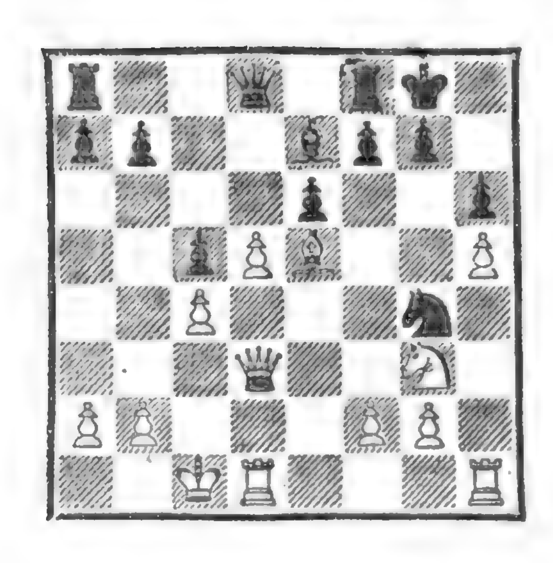
32. . . hg 33. К : g4 Фd6. Нетрудно убедиться, что вновь плохо 33. . . Кf5 из-за 34. К : f6! и далее 34 . . . Кр : f6 35. g4 Фh7 36. Ле5 Фh2+ 37. Крf1 Фh1+ 38. Ф : h1 Л : h1+ 39. Крg2 Лс1 40. Л : f5+ Крg6 41. Л : d5 Л : с3 42. Лd7.

34. g3 с6 35. с4! f5 36. Фе3! Кg6 37. с5! Фd8 38. Ке5 bс 39. К : с6 Фf6 40. Фе6 сd 41. Ф : d5. Здесь партия была отложена, но в исходе ее никто не сомневался.

41. . .d3 42. Фd7+ Фf7 43. Ке7 Крh7 44. Крg2 Ле8 45. Лh1+ Кh4+ 46. gh Ф : е7 47. Ф : f5+ Крg7 48. hg Фb7+ 49. f3 Ле2+ 50. Крf1 Крg8 51. Ф : d3 Ле6 52. Фd8+ Крg7 53. Фd4+. Черные сдались.

№ 6. А. Карпов — Р. Хюбнер

Тилбург, 1982



Партия эта была признана лучшей в югославском «Шахматном информаторе» 1982 г. Видно, на жюри благоприятное впечатление произвела следующая жертва слона, относящаяся к разряду интуитивных.

17. С : g7! Кр : g7 18. Фе2 Сg5+ 19. Крb1 Кf6 20. dе Фс8 21. е7 Ле8 22. Лd6! Фg4. Не годится 22. . .Сf4 23. Л : f6! С : g3 24. Фf3!

23. Фе5 Крg8 24. Ле1 Кd7 25. Л : d7! Неплохо и 28. Фf5 Ф : f5 26. К : f5 Кb6 27. Ле4 С : е7 28. Л : е7 К : с4 29. Л : h6, но игра без ладьи, как ни странно, быстрее ведет к цели.

25. . .Ф : d7 26. Кf5 f6. Не спасает и 26. . .Фd3+ 27. Крa1 Фd4 28. К : d4 Л : е7 29. Ф : е7 С : е7 30. Кf5 и т. д.

27. Фd5+ Ф : d5 28. сd Сf4 29. g3 Сс7 30. Крс2. Поспешно было бы 30. К : h6+ Крh7 31. Кf5 Лad8!

30. . .b5 31. К : h6+ Крh7 32. Кf5 Лg8 33. d6 Сa5 34. Ле6 Лg5 35. Л : f6 Л : h5 36. d7. Не часто в середине партии пешки заходят так далеко.

36. . .Лh2 37. Ке3. Черные сдались.

№ 7. А. Карпов — В. Горт

Осло, 1984

Скандинавская защита

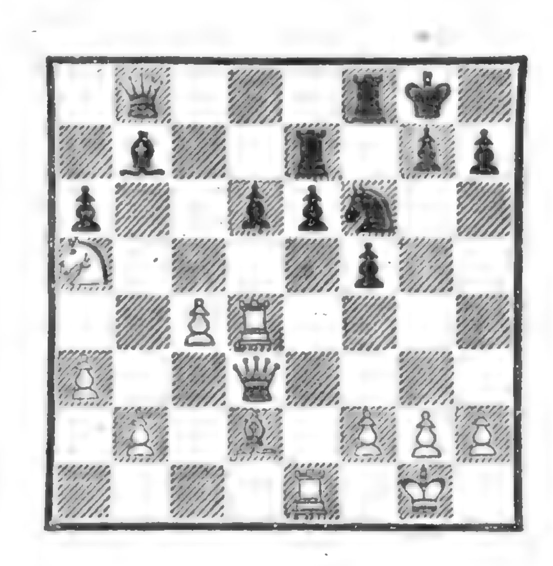
Чехословацкий гроссмейстер на сей раз решил сойти с проторенных теоретических дорожек. Но его дебютный эксперимент не оправдался . . .

1. e4 Кс6 2. Кf3 d5 3. ed Ф : d5 4. Кс3 Фа5 5. Сb5 а6. Ведет к существенному ослаблению ферзевого фланга. А когда черным удастся наконец поправить дела на этом участке доски, у них появятся другие, еще более уязвимые слабости.

6. С : с6+ bс 7. Фе2! Чтобы вовремя избавиться от связки — 7. . . Сg4 8. Фе4! и готовясь поддержать коня, который намерен водрузиться на е5.

7 . . . Кf6 8. Ке5 е6 9. 0—0 Сd6 10. d4 0—0 11. Лd1 с5 12. Кс4 Фb4 13. а3 Фb8 14. Сg5 Кd5 15. Ке4 cd. Итак, черные раздвоили свои пешки, но вскрытие игры явно не в их пользу.

16. Ке : d6 Сb 17. Л : d4 Ла7 18. Фd3 f6 19. Сd2 Ле7 20. Ле1 Сb7 21. Ка5 f5 22. с4 Кf6.



23. Сb4! Ке4 24. С : d6 К : d6 25. Л : d6 f4 26. f3 Са8 27. b4 е5 28. с5 е4 29. fe f3 30. gf Фс8 31. Лd1 Фh3 32. Лd8! Лf7 33. Л : f8+ Л : f8 34. Фс4+ Крh8 35. Фf7! Лg8 36. с6 Фh6 37. с7. Черные просрочили время, но могли прекратить свои мучения пораньше.

№ 8. А. Карпов — С. Огдештейн

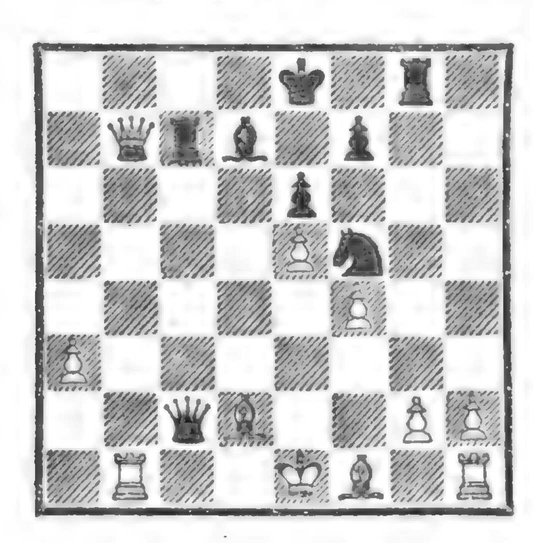
Осло, 1984

Французская защита

В остром дебютном варианте черные пожертвовали несколько пешек, и ситуация возникла крайне запутанная. Все-таки в конце концов мне удалось переиграть молодого соперника (надежду норвежских шахмат!)

1. е4 е6 2. d4 d5 3. Кс3 Сb4 4. е5 с5 5. а3 С : с3+ 6. bс Ке7 7. Фg4 Фс7 8. Ф : g7 Лg8 9. Ф : h7 cd 10. Ке2 Кbс6 11. f4 Сd7 12.

Фd3 dc 13. Ф : c3 Кf5 14. Лb1 Лc8 15. Cd2 d4!? 16. Фd3 Кce7 17. К : d4 К : d4 18. Ф : d4 Кf5 19. Ф : a7 Ф : c2 20. Ф : b7 Лc7.



21. Фb8+! Об опасностях, с которыми должны считаться белые, свидетельствует следующий вариант: 21. Фa8+? Лc8 22. Лb8 Крe7!! 23. Cb4+ Лc5 24. C : c5+ Ф : c5 25. Л : g8 Фc1+ 26. Крe2 Cb5+ 27. Крf3 Cc6+, и черные выигрывают.

21. . .Лc8 22. Фb4 Кd4! 23. Крf2 Лg4 24. Ф : d4! А теперь не годится 24. g3 Фe4 25. Cg2 Фe2+ 26. Крg1 Кc2! 27. Фd6 Кe3! 28. Cb7 Кc4.

24. . .Ф : b1 25. Лg1 Фa2 26. Ce2 Лc2 27. Лd1 Лg8 28. g3 Cc6 29. Фd3! Cd5 30. Фb5+ Крf8 31. f5 ef? Черные не выдерживают напряжения, впрочем и после 31. . .Крg7 32. f6+ Крh8 33. Фd3 Cc4 34. Фe3 Лg6 35. Ch5 их дела плачевны.

32. Ф : d5! Ф : d5 33. Ch6+ Крe7 34. Л : d5 Крe6 35. Лd6+ Кр : e5 36. Cf4+ Крe4 37. Лd7 Лa8 38. Лe7+. Черные сдались.

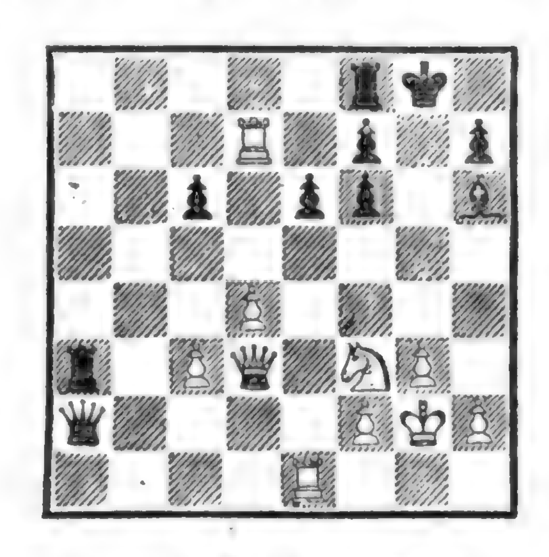
№ 9. А. Карпов — Э. Майлс

Осло, 1984

Защита Каро — Канн

Партию можно рассматривать как экспериментальную. Черные погнались за пешкой b2 и получили худшую игру. А когда мне удалось еще и отыграть пешку, стало ясно, что сопернику несдобровать.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Кd2 de 4. К : e4 Кf6 5. К : f6+ gf 6. c3 Cf5 7. Кf3 Кd7 8. Cf4 Фb6 9. Cd3 C : d3 10. Ф : d3 Ф : b2 11. 0—0 Фa3 12. Лfb1 Кb6 13. Cc7 Ch6 14. C : b6 ab 15. Л : b6 Лa7 16. Лab1 0—0 17. Л : b7 Ф : a2 18. g3 e6 19. Крg2 Лa3 20. Лd7 Ce3 21. Лf1 Ch6 22. Лe1.



22. . .Фb3?! Проигрывает 22. . . Фb2? 23. Л : e6! Л : c3 24. Фf5 Л : f3 25.

Ф : f3 fe 26. Фе4!, но упорнее было 22. . .Ла7.

23. d5! ed. На 23. . .cd следует, как мы знаем, 24. Л : е6!

24. Фf5 Ф : с3 25. Лее7 Фd3 26. Ф : f6 Фg6 27. Ф : g6 hg 28. Ke5 Cg5 29. Л : f7 Л : f7 30. К : f7 Cf6 31. Kh6+ Kph8 32. Лd6 Cg7 33. Kf7+ Kpg8 34. Kg5 Ла8 35. Л : с6 d4 36. Л : g6 Kph8 37. Лd6 Ле8 38. Kf3. Черные сдались.

№ 10. Я. Тимман — А. Карпов

Лондон, 1984

Шотландская партия

Турнир в Лондоне, в котором участвовало много сильных гроссмейстеров, был для меня последним перед поединком на первенство мира. И тренировка прошла неплохо,— я выиграл шесть партий, набрав девять очков из тринадцати. Если бы не обидные сбои на самом финише, можно было показать еще лучший результат. Но дело не только в очках,— игралось мне в этом состязании легко, все творческие замыслы удавались, а победы получились довольно эффектными. Взять хотя бы эту...

1. е4 е5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. К : d4 Kf6 5. К : с6 bc 6. е5 Фе7. Старинная позиция; не так удачен маневр Ласкера 6. . .Kd5.

7. Фе2 Kd5 8. с4 Са6 9. Фе4. Обычное продолжение здесь Kd2. Но, может быть, белых уже устраивает ничья? Ведь на 9. . .Kf6 ферзю лучше всего отступить на прежнее место, и после 10. Фе2 Kd5 позиция повторяется. Впрочем, белые теперь могут избрать 11. Kd2. Однако я решил не проверять настроение Тиммана и показал, что сам настроен агрессивно.

9. . . Kb6 10. Kd2 0—0—0 11. с5. По-видимому, новая идея. Белые вскрывают игру, полагая, что неприятельский король будет чувствовать себя неуютно. Однако вскоре обнаруживается, что их собственный король еще более неустроен.

11. . . С : f1 12. cb Са6 13. ba Kpb7. Допускать а8Ф× нежелательно.

14. Kb3 f6 15. f4 fe 16. fe Ле8! 17. Cf4 Фh4+! После 17. . . Фb4+ 18. Ф : b4 С : b4+ у черных благодаря двум слонам заметный перевес в эндшпиле, но в этот момент я подумал, что партию можно завершить в более ранней стадии.

18. g3 Фh5. Белый король попал под перекрестный огонь, рокировка не-

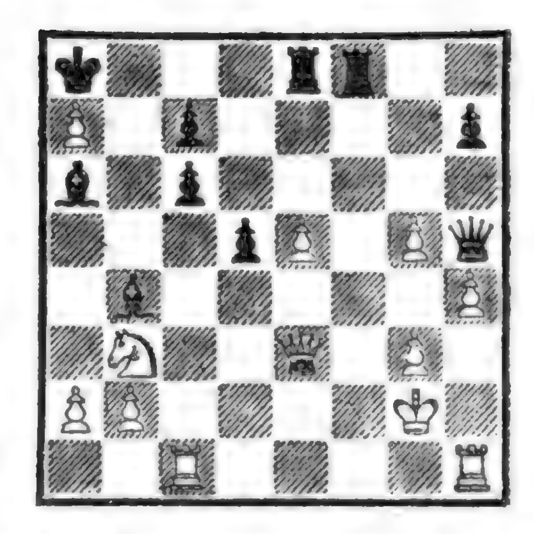
возможна ни в ту, ни в другую сторону.

19. Лс1 Кра8! Король укромно скрывается в углу, но, как ни странно, этот ход в дальнейшем позволит черным провести решающую матовую атаку.

20. h4 d5! 21. Фe3. После 21. Фс2 Л : е5+ 22. С : е5 Ф : е5+ 23. Kpf2 Cd6 белым несдобровать.

21. ... g5! 22. С : g5 Cb4+ 23. Kpf2 Лhf8+ 24. Kpg2. Проигрывает 24. Cf4 Л : е5! 25. Фd4 Л : f4+ 26. gf Ле2+ 27. Kpg3 Фg6+ и 28. . .Фg2×.

24. . . . Л : е5! Когда я пожертвовал ладью, голландский гроссмейстер, кажется, был несколько удивлен. Он считал, что худшее для него уже позади.



25. Ф : е5 Фf3+ 26. Kph2 Фf2+.Белые сдались. В случае 27. Kph3 сказывалась хитрость черного короля, проявленная им на 19-м ходу,— 27. . .Сс8+ (поле b7 не занято) 28. **g4** Лf3+.

№ 11. А. Карпов — Э. Майлс

Лондон, 1984

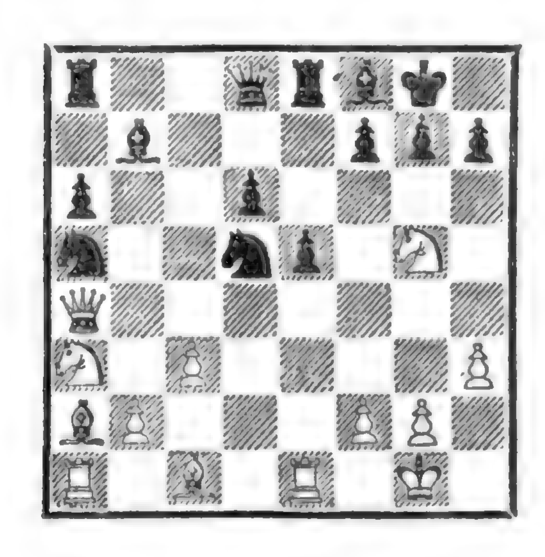
Испанская партия

Английский гроссмейстер — один из самых верных поклонников «дракона». Однако находясь под некоторым гипнозом моего сухого счета с ним в этом варианте сицилианской защиты, Майлс, встречаясь со мной последнее время, предпочитает иные дебюты. Разочарованный в защите Каро—Канн (два наших последних поединка), на сей раз он избирает «испанку». Однако, как говорится, это не его конек, и недостаточное знакомство с тонкостями дебюта быстро сказывается...

1. е4 е5 2. Kf3 Кс6 3. Cb5 а6 4. Са4 Kf6 5. 0—0 Се7 6. Ле1 b5 7. Cb3 d6 8. с3 0—0 9. h3 Cb7 10. d4 Ле8 11. а4 Cf8. Современная теория рекомендует профилактическое h7—h6. Черные полагают, что им не стоит тратить время на движение крайней пешки. Так ли это? Через пять ходов белый конь прыгнет на g5, и дело будет сделано.

12. d5 Ка5 13. Са2 с6 14. Ка3 cd 15. ed bа 16. Ф : а4 К : d5. Плохо и 16. . .С : d5 17. С : d5 К : d5 18. Кс2 Kb7 19. Фс6 и белые выигрывают фигуру.

17. Kg5! Небольшой сюрприз. Майлс рассматривал только 17. b4 К : c3 18. Ф : a5 Ф : a5 19. ba К : a2 20. Л : a2 f6 и d6—d5 с неясной игрой.



17. . .Ле7. В случае 17... h6 нам придется вновь перенестись на вторую «страничку» книги — 18. К : f7!, и черный король попадает под рентген слона a2.

18. b4 К : c3 19. Фс2! Еще один геометрический мотив — двойной удар. Черные вынуждены расстаться с конем, а вскоре еще и со слоном. Конечно, никто бы не осудил гроссмейстера, если бы он уже сейчас остановил часы.

19 ... g6 20. Ф : c3 Лс8 21. Фg3 Кс6 22. Фh4 h5 23. Фе4 Сg7 24. Ф : g6 d5 25. Фh7+ Крf8 26. Ке4! Ле6 27. Кс5 Лg6 28. К : b7 Фd7 29. Ф : h5 К : b4 30. Ка5 Кd3 31. Сd2 Фа4 32. Фf5. Черные сдались.

№ 12. А. Карпов — В. Корчной

Лондон, 1984

Защита Грюнфельда

Как читатель заметил, в книге содержится немало моих партий с Корчным. И не удивительно — в Багио и Мерано я провел с ним в общей сложности 50 (!) поединков. В Лондоне наша встреча не носила столь принципиального характера, как прежде, но победа над участником двух матчей за шахматную корону всегда приятна...

1. Кf3 Кf6 2. c4 g6 3. Кc3 d5 4. d4 Сg7 5. Сg5 Ке4 6. cd К : g5 7. К : g5 е6 8. Кf3 ed. Известная теоретическая позиция. У черных преимущество двух слонов, действие которых сильно ограничено. В то же время белые владеют прочным центром и намерены захватить инициативу на ферзевом фланге.

9. е3 0—0 10. b4 Се6 11. Се2 Кd7 12. 0—0 f5. Черные стремятся к активности на противоположном участке доски, но в конечном счете из их затеи ничего не выходит.

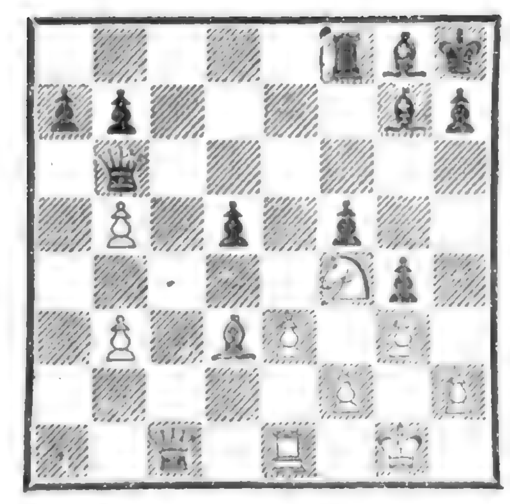
13. Ле1 g5 14. Лс1 Крh8 15. Сd3 c6 16. b5 g4. Здесь у меня была интересная возможность — 17. bc gf (17. . . bc 18. Кd2 c5 19. Сb5) 18. cd fg 19. f4!, под-

черкивая неуклюжесть обоих черных слонов. Однако после некоторых колебаний я решил, что поле f4 лучше оставить для коня. И в самом деле, смертельный шах в этой партии объявит конь с f4!

17. Kd2 c5 18. dc K : c5 19. Kb3 K : b3 20. ab! Самое убедительное; после вынужденного d5—d4 белый слон займет поле c4.

20. . . Лc8 21. Ke2 Л : c1 22. Ф : c1 Фb6 23. Kf4 Cg8 24. g3.

Итак, контуры финальной части партии определились. После размена пешек «d» и «e» и размена белопольных слонов преимущество коня над оставшимся слоном будет бесспор-

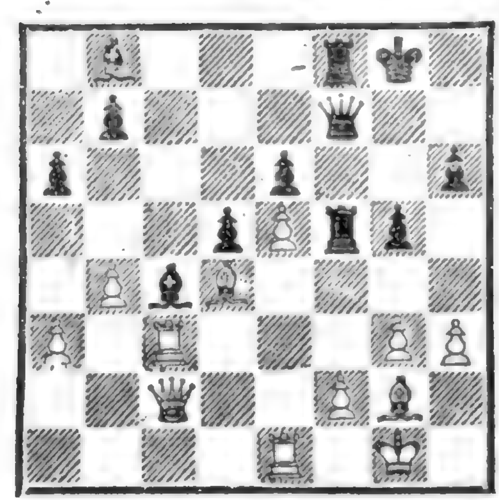


ным, вдобавок черные не справятся с заботами по защите пешки «f».

24. . . d4 25. Cc4 Лc8 26. Фb1 de 27. Л : e3 Фc5 28. Фe1! Cd4 29. Лe2 C : c4 30. bc Лg8 31. Фc1! Лc8 32. Фc2 Cg7 33. Фd3 Фd4 34. Ф : f5 Ф : c4 35. Лe7 Лd8 36. Kpg2 Фb3 37. Ф : g4 Лg8 38. Kg6+! Черные сдались (38. . . hg 39. Фh4+ Ch6 40. Ф : h6×).

№ 13. А. Карпов — Д. Местел

Лондон, 1984

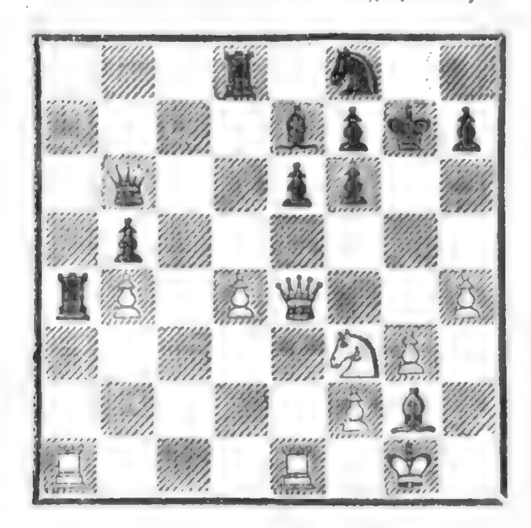


Самое интересное место партии. Белые жертвуют слона, забирая взамен четыре пешки. Дальше все зависит от того, смогут ли пешки двинуться вперед.

38. Cf3 Л : f3 39. Л : f3 Ф : f3 40. Фg6+ Kph8 41. Ф : h6+ Kpg8 42. Фg6+ Kph8 43. Ф : e6+ Kph7 44. Фe7+ Фf7 45. Ф : g5 Фe6 46. Kpg2 Cd3 47. f3 Cg6 48. g4 Cc7 49. Фh4+ Kpg8 50. Фg3 Фc6 51. Фf2 Ce4 52. Лe3 Фe6 53. Фe1 Cg6 54. Лc3 Лf4 55. Л : c7 Л : d4 56. Фe3 Лc4 57. Л : b7 d4 58. Фh6 Лc2+ 59. Kpg1 Cf7 60. Лb8+ Лc8 61. Ф : e6. Черные сдались. После размена тяжелых фигур все белые пешки устремляются к восьмой горизонтали и черные беззащитны.

№ 14. Д. Спилмэн — А. Карпов

Лондон, 1984



Пешка b4 обречена, но у белых еще есть надежды использовать определенную незащищенность неприятельского короля.

21. Фg4+ Крh8 22. Фh5 Кg6 23. Фh6 С : b4 24. h5 Сf8. Ферзь отбрасывается, и все иллюзии белых рушатся.

25. Фс1 Ке7 26. Фb2 Кd5 27. Лаb1 Лb4 28. Фd2 Л : b1 29. Л : b1 b4 30. Кh2 Фа5 31. Ле1 Кс3 32. d5 К : d5 33. Кg4 Фс7 34. Лd1 Се7 35. Фh6 Сf8 36. Фd2 Лd6 37. Лс1 Кс3 38. Фf4 Лd1+.

Белые сдались.

№ 15. А. Карпов — М. Чандлер

Лондон, 1984

Ферзевый гамбит

Защита Тарраша в последнее время вновь пользуется большой популярностью благодаря Г. Каспарову, который успешно применял ее во всех своих претендентских матчах. На сей раз и мне удалось внести в этот дебют нечто новое...

1. d4 d5 2. с4 е6 3. Кf3 с5 4. cd ed 5. g3 Кf6 6. Сg2 Се7 7. 0—0 0—0 8. Кс3 Кс6 9. dc С : с5 10. Сg5 d4 11. С : f6 Ф : f6 12. Кd5 Фd8 13. Кd2 Ле8 14. Лс1 Сb6 15. Ле1 Се6 16. Кf4 С : а2. В партии Майлс — Каспаров (Никшич, 1983) встретилось 16. . .Фd7 17. Фа4 Лас8 18. Кс4 Сd8 19. К : е6 Ф : е6 20. Фb5 с лучшей игрой у белых. Майлс высказал мнение, что сильнее взятие на а2. Однако, как показывает данная партия, этим ходом черные не решают проблем.

17. b3. Точнее, чем 17. С : с6 bc 18. b3 Са5 19. Лс2 С : b3 20. К : b3 d3 21. К : а5 dc 22. Фа1 с острой игрой (Спрагетт — Чандлер, Гонконг, 1984).

17. . .Са5 18. Лс2 С : b3 19. К : b3 d3 20. Л : с6! После 20. К : d3 С : е1 21. Ф : е1 Ф : d3! выигрывают черные.

20. . .С : е1 21. Лс1 d2 22. Лb1 а5 23. Кd3 Фg5.

Забавная позиция. Пешка «d» проникла в тыл белых, но она совсем не опа-

сна, как и остальные черные пешки.

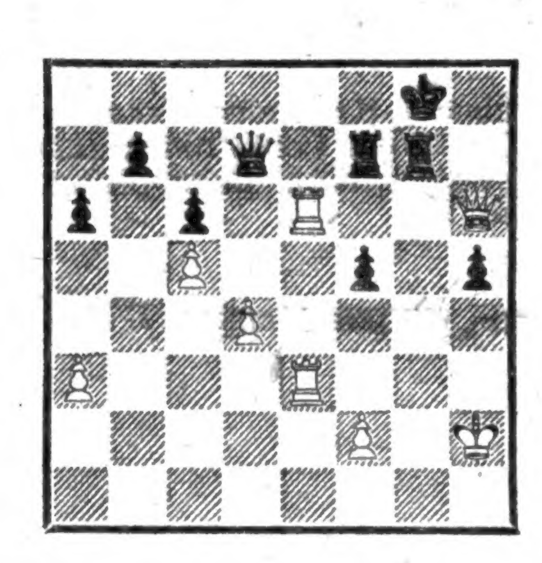
24. Kbc5 Лad8 25. С : b7 h5 26. Cf3 Фf5 27. Kpg2 h4 28. g4 Фg5 29. h3 Лd4 30. Фb3 g6 31. e3 Лdd8 32. Ke4 a4 33. Ф : a4 Фe7 34. g5! Л : d3 35. Kf6+ Kpf8 36. Ф : h4 Фd8 37. Лb7. Черные сдались.

№ 16. А. Карпов — У. Андерссон

Сборная СССР — Сборная Мира

Лондон, 1984

Итак, завершает книгу самая последняя победа, одержанная мною перед поединком с Гарри Каспаровым. Эта партия состоялась в июне 1984 г., в матче между сборной СССР и сборной «остального мира». Мы выиграли это увлекательное сражение со счетом 21 : 19 (матч проводился на десяти досках в четыре тура). На первой доске я взял верх над популярным шведским гроссмейстером — одна победа и три ничьи.



Это положение возникло в нашей первой встрече после 78-го хода белых. Но не слишком ли поздно приводится диаграмма!? Все дело в том, что партия, до сих пор протекавшая в сложной позиционной борьбе, именно сейчас могла закончиться тактически и довольно остроумно. Речь идет о взятии пешки 78. . . Ф : d4, которое выглядит довольно естественно. На это следовало 79. Лe8+ Лf8 80. Л : f8+ Kp : f8 81. Фh8+ Kpf7 82. Фe8+ Kpf6 83. Фe6+ Kpg5 84. Лg3+ Kph4 (84 . . . Kpf4 85. Фe3+ Ф : e3 86. fe+ и 87. Л : g7) 85. Ф : f5! Тихий ход после серии шахов, грозит мат с h3, а на 85. . .Л : g3 решающий укол наносит пешка: 86. fg×! Король черных не попадается в матовую сеть, и финал протекает более прозаически.

78. . .Фc7+ 79. Kph3 Лe7 80. Л : e7 Л : e7 81. Фg6+ Kpf8 82. Фf6+ Kpe8 83. Фh8+ Kpd7 84. Л : e7+ Kp : e7 85. Фg7+. Черные сдались, так как 85. . . Kpd8 86. Фf8+ Kpd7 87. Ф : f5+ ведет к неизбежному размену ферзей с выигранным пешечным окончанием для белых.

Анатолий Евгеньевич Карпов
Евгений Яковлевич Гик

ШАХМАТНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП

(Серия «Библиотечка «Квант»)

Редактор *И. Е. Рахлин*
Техн. редактор *Е. В. Морозова*
Корректоры *Т. G. Плетнева, Т. G. Вайсберг*

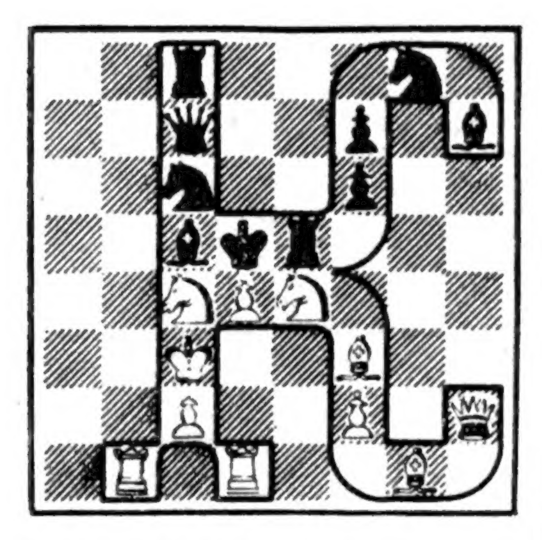
ИБ № 12646

Сдано в набор 22.03.84. Подписано к печати 24.07.84. Т-13480.
Формат 84×108¹/₃₂. Бумага тип. № 3. Литературная гарнитура.
Высокая печать. Усл. печ. л. 11,76. Усл. кр.-отт. 12,59. Уч.-изд. л. 10,73.
Тираж 300 000 экз. (3-й завод 200001—300000 экз.). Заказ № 2843.
Цена 30 коп.

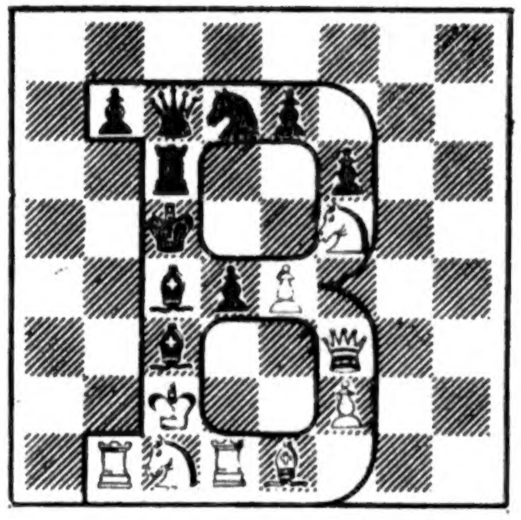
Издательство «Наука»
Главная редакция физико-математической литературы
117071 Москва В-71, Ленинский проспект, 15

Ордена Октябрьской Революции и ордена Трудового Красного Знамени
Первая Образцовая типография имени А. А. Жданова Союзполиграфпрома
при Государственном комитете СССР по делам издательств, полиграфии
и книжной торговли. 113054 Москва, Валовая, 28

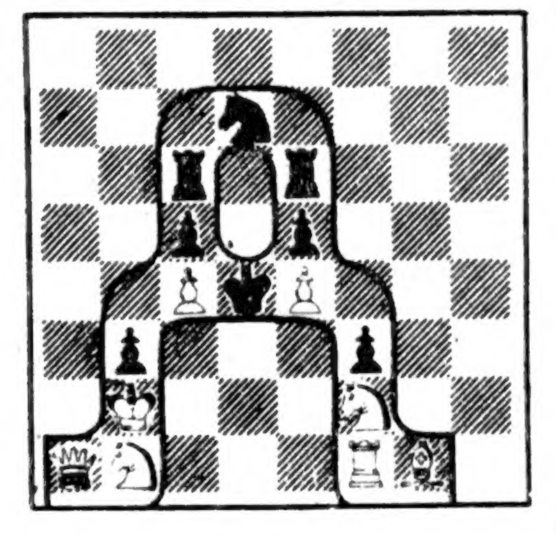
Отпечатано в типографии № 2 изд-ва «Наука», 121099 Москва Г-99,
Шубинский пер., 10. Зак. 810.



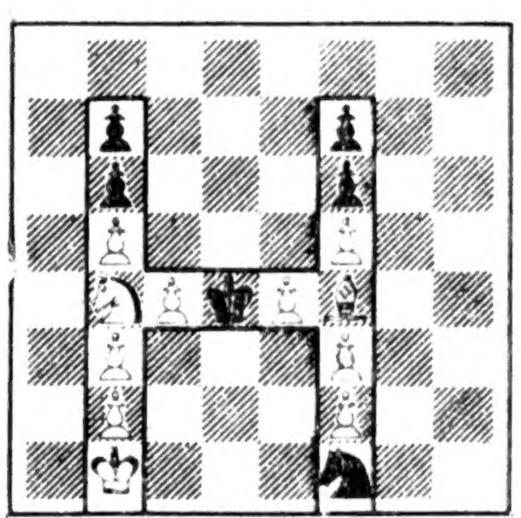
Мат в 4 хода.



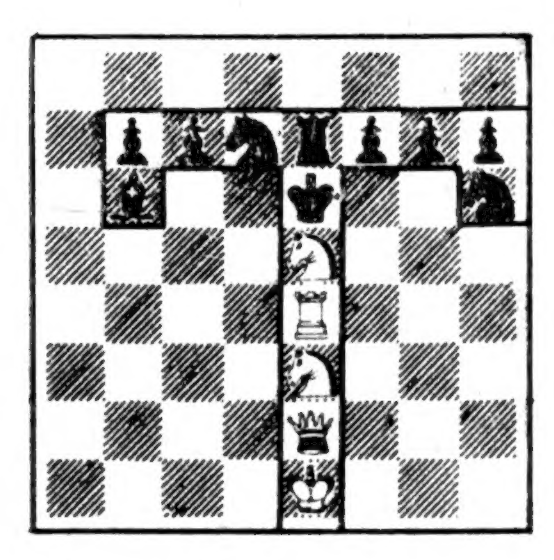
Мат в 4 хода.



Мат в 2 хода.



Мат в 5 ходов.



Мат в 5 ходов.

30 коп.